Dech Draka

6/96

časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Jan "Olivír" Dvořák
Podivné příběhy - Na Mrtvé řece 3

Vladimír Šlechta
Zahrada duchů (2. část) 6

Z hlubin času

Tomáš Prokůpek
Slovanské bájesloví 25

Z domova

Dech draka v roce 1997 29
Pragocon '97 30
Představujeme: Altar 31
Z deníku organizátora (vzpomínky na Gamecon) 37

Recenze

Maladie 33
I. Livingstone: Fantom ulice 34
A. McCaffrey: Moreta 35
Space Hulk 36

BattleTech

Jak postavit úspěšnou armádu (2. část) 45

Dračí doupě

Úvaha o typech kostek 44

Různé

Dech draka vám nabízí 24
Nabídka nakladatelství Altar 47

Přílohy:

Valekův meč - jeskyně DrD
Příšeří
MAGSESO
Dračí galerie - obálka

Vážení přátelé!

Několik neúmyslně zhlédnutých reklam jisté televizní stanice mne přimělo zamyslet se, zalistovat v kalendáři a po krátkém výpočtu zjistit, že Dech draka vlastně zanedlouho bude také slavit 1 000 dní své existence jakožto časopisu. Ano, před dvěma lety, osmi měsíci a několika dny (přesně ve středu 9. března večer) vyšel Dech draka 1/94. Máme tedy kromě obvyklého konce roku další důvod k bilancování.

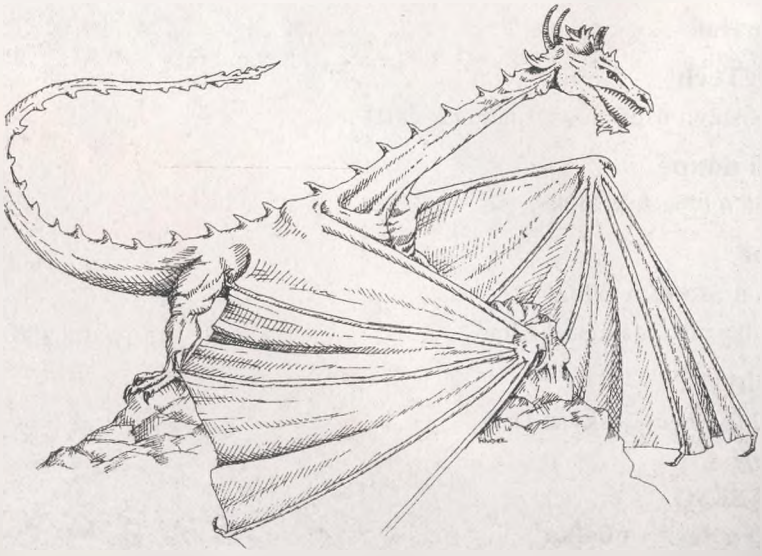
Během těch 1000 dní vyšlo 18 čísel Dechu draka, ve kterých bylo celkem 39 povídek, 84 recenzí, 17 jeskyní DrD a mnoho dalších příspěvků, to všechno na 1344 stranách. Objevili jsme několik slibných mladých literátů a ilustrátorů. Vzhled Dechu draka za tu dobu doznal značných změn, z původních 64 stran se jeho rozsah zvýšil na 80 (a v příštím roce přibude dalších 16), dostal barevnou obálku. Všechny byly samozřejmě motivovány snahou o co největší spokojenost vás, čtenářů.

Každý rok něco končí - v tomto čísle je to Slovanské bájesloví (příští rok chystáme mytologii Finů) a miniseriál Představujeme... Dále vás čeká dokončení povídky Zahrada duchů, další příběh ze světa Ardil, vzpomínky ze zákulisí Gameconu, pravidelné rubriky a uprostřed malý vánoční dárek.

Takže hodně úspěchů v novém roce!

Ahoj!

Bouchi



Podivné příběhy

Na Mrtvé řece

Jan "Olivír" Dvořák

Předmluva autorova

V pozdních věcích Ardil se úpadek Ras projevoval ve všech oblastech, zdaleka nejvíce však v příběhoznalectví, jemuž nezasvěcení a vědci říkají bájesloví.

V době Víru a Tajemství Taronu, v době, již Historie Ardil zná jako Temné Záře, vymizelo z paměti zejména Lidí množství příběhů z časů starých a starších, kdy Drak kroužil na Obloze, kdy stála Vineor Vinemi a kdy nebylo Moře.

Namísto nich přišly nové události, nové postavy, nové příběhy. Těm starým se podobaly, a přece ne. Nezměnila se okouzlující chuť a vůně slov, osudy a děje však byly jiné, neboť jiné bylo i Obyvatelstvo.

Snad právě pro onu zvláštnost dal neznámý sběratel svému mnohalistovému dílu, z nějž zůstalo pouze torzo, jméno Podivné příběhy...

Na západě Severní Země se ve skalách prohánějí průzračné potoky, jejichž vodopádům a peřejím naslouchají větry, hučící tajemnou ozvěnou v puklinách. Kraj pod městem kamenných věží jen zřídkakdy svlaží déšť, neb Bouřné Záře tudy neprocházejí a Hvězda je blízko a žhavými prsty trhá oblaky. Nebýt pramenů v nitru Ardil, vše by překrývala poušť, tak jak je tomu všude na severu. Břehy jediné řeky, v níž se spojují čerstvé vody ze skal, jsou holé. Proud však záhy vysychá či se provždy noří do písečného dna.

Ti, jejichž obydlí jsou pouště na dosah, však vyprávějí, že kdysi zde byl les a v něm život.

Na tomto svěže zeleném ostrůvku uprostřed pustiny žili lidé. Nikdo neví, odkud přišli. Lovili ryby a pekli je; ovšem ohniště byla roztroušena v okolním písku a žádné nehyzdilo vnitřek lesa. Zvěř se volně procházela vesnicí a nebyla zabíjena. Ptáci létali z větve na větev a jejich křídla se nebojácně dotýkala lidských tváří. Zpěv ptáků, šumění lesa, šeptání vody, šelestění trávy, skřípot větví. Klid a mír panoval v onom kraji.

Z jihu přišla jedné Záře družina cizinců se zbraněmi v rukou a bez citu v srdci. Vyzvědači svému veliteli po návratu řekli: "Náš pane, je jich málo a jedinou zbraní je pro ně udice. Viděli jsme rohula, jak jednomu z nich olízl tvář a bezstarostně se mu pásl u nohou. Potom přiletěli šťavnatí letovci a usedli mu na dlaň, na níž měl nějaká semena. A on je nechal zase odletět, když se nakrmili!"

Velitel se zamyslel a pravil: "Blázni jsou to, a ne lidé. Mám hlad, a ryby mne neuspokojí - obstarám si tedy takovou potravu, na jakou jsem zvyklý."

Se svými muži obklíčil les. Na pokyn vyrazili, zmocnili se vesnice, spoutali její obyvatele. Vyptávali se na vůdce - mlčení. Tloukli je - mlčení. Pak se přihlásil stařec, sil se mu již dlouho nedostávalo, a řekl: "Máte-li hlad,

tu jsou ryby. Máte-li chuť, tu jsou semena. Bude-li vám za Šera zima, ohniště jsou venku v poušti. Pusťte nás!"

Velitel se zasmál a vyštěkl: "Starý blázen, bláznů král! Kdo jiný se vláčí se dřevem, místo aby pálil na místě? Kdo jiný vysedává u vody, když pečeně mu olizuje ucho? Kdo jiný polyká semena, zatímco v kmenech se skrývá chléb? Odveďte toho tlachala a dejte se do práce!"

Surově starcem zacloumali, ale ještě než se podvolil, naposledy promluvil: "Blázen je ten, kdo v cizí zemi neřídí se rozumem."

Stádo rohulů přišlo blíž a zvědavě si prohlíželo nové tváře. Pokyn, a všichni padli, poslední vyděšené mládě na útěku. Vítr utichl a stromy znehybněly, větve svěšené. Pokyn, a dvanáct jich padlo, podťato u kořene. Z větví, mladých a slabých, hromádka na podpal. Z větví, starších a silnějších, polena na oheň. Z kmenů, dlouhověkých a silných, moučnatá dřeň. Vítr zlostně zahučel průsekem a vzápětí ztichl. Pokyn, a oheň vzplál uprostřed vesnice. Krví nasáklé kusy masa jsou připalovány vysokými plameny a od řeky se blíží nádoby s vodou k napití.

Náhle silně zaduje vítr. Ohnivé jazyky polehávají, olizují trávu černající v jejich sevření, nacházejí stezku z třísek, přeskakují z dřeva na dřevo, blíž a blíž k jamám, z nichž trčí smutné pařezy obklopené spadanými větvemi, po nichž pak běží dál a dotýkají se živých kmenů. Cizinci teprve teď vyskakují, dupou po jiskrných stužkách, křičí a zmateně se pletou navzájem do cesty, srážejí se a padají k zemi, hubí oheň, ale ten vždy v poslední chvíli proklouzne a chvátá k lesu. Tam bloudí od stromu ke stromu a hle! Nalezl suché jehličí a onde zas přikrývku listí, zmocňuje se příležitosti a rázem vyroste stěna ze žáru a dusivého dýmu, zatímco cizinci stále ještě poskakují kol dohasínajícího ohniště a nevidí nebezpečí za sebou. Veliteli dýchne do zad rozžhavená smrt, otočí se a zhrozí se. Les v úzkém pásu před ním se proměnil v zástup pochodní olbřímích rozměrů, praskání a hukot sílí každým okamžikem, zuhelnatělé kmeny se počínají lámat, před očima zalitýma potem se mu mihne zbloudilý motýl a spečený do černého drobtu padá do žhavých uhlíků, vítr sviští a překlání plameny hned na tu, hned na onu stranu a metá všude ohnivá polena a větve. Cizinci se jeden po druhém dávají na útěk, vřeštíce hrůzou, ale hoří již všude, i na opačné straně vesnice; obracejí se tedy a uhánějí zas jinam, šlapou přitom po sobě i po zajatcích, občas zachroptí někde dole pod nimi umírající, odněkud se přiřítí muž, jemuž vzplál oděv a nemůže se ho zbavit, všichni cítí pach škvařícího se masa a ubožák se vrhá na zem a v bolestech se válí sem a tam v trávě vysušené sálajícím horkem. Suchý praskot a snopky jisker, některé padají kolem pobíhajícím mužům do vlasů a zažíhají je, až příliš snadno. Z hloubi lesa se blíží dusot kopyt, plamennou hradbou proskočí splašené rohulí stádo, podupe několik lidí a běží dál, prudce zahne a řítí se bezhlavě do zkázy. Velitel klesá a snaží se z břicha vyrvat ulomený roh, ruce má od krve a ti nejbližší od něj zbaběle prchají, on ztrácí vědomí a padá do ohniště, z nějž v okamžení vyrážejí nově přiživené plaménky.

Nikdo a nic nepřežije to Šero, dým spáleniště zahalí Oblohu na několik Září, a pak se vzduch znovu pročistí. V domech na okraji pouště půjde život dál beze změn, ale budou si tam vyprávět příběh o Mrtvé řece.

ilustrace Jarda Kocourek

Zahrada duchů

(dokončení)

Vladimír Šlechta

Území Ilduru, Gomer a jezerní království tvořilo zakřivenou čepel, vetknutou do těla krajin, zotročených Arveny. Ildur vděčil za svou poměrnou nezávislost diplomatickému umění krále Kasila a jeho ochotě podbízet se a spolupracovat s vetřelci, především však za to, že příval divokých nájezdníků, kteří se před dvěma desítkami let přihnali z polopouští daleko na východě, ztratil před předělem většinu ze své úderné síly. Gomer uhájilo odhodlání jeho obyvatel a také chudá zalesněná a skalnatá pahorkatina, ve které se rozkládal. Jezerní království bylo v nejvýchodnějším cípu svobodného území, co jeho svobodu zajistilo, nebylo tak docela jasné. Říkalo se, že jezera chrání démoni z pralesa. O tom Varad přemýšlel, když s večerem sjížděl k třpytící se vodní hladině.

"Jdeme o něco usilovat do třetice," obrátil se k lišce. "Myslím, že tentokrát to bude naposled. Budeme čekat?"

"Ne," řekla liška. "Půjdeš tam a řekneš si o princeznu Aureu. Oni budou chtít, abys o ni bojoval až v předvečer úplňku, ale my nemáme tolik času. Dostaneš ji zítra, to zařídím já."

"Nelíbí se mi pověsti," namítl Varad, "které se šíří o jezerní královně. Její dcera, princezna Aurea, je prý dítětem lesního démona, se kterým královna obcovala."

"Nesmysl," ušklíbla se liška. "Tvoje víra v Krista je jen vlažná, jinak bys věděl, že podle Kristova učení démoni neexistují. Pak bych i já musela být lesním démonem. A vypadám snad jako démon?"

"Ty věříš v Krista?" pohlédl na ni Varad udiveně.

"Ne, nevěřím," zasmála se svým kňučivým hlasem a znělo to jako zanaříkání. "Já nevěřím v Krista. Jeď už!"

Sjížděl z gomerských kopců a dvě jezera, propojená četnými přirozenými i uměle vybudovanými kanály, před ním ležela jako stříbrný šperk. Na ostrovech v prvním z nich se rozkládalo město, spojené s pevninou jen moly a zvedacími lávkami. Chráněno vodní hladinou bylo nedobytné, v létě. Téměř každou zimu se pokrylo ledovou krustou, která unesla i těžce vyzbrojené bojovníky.

Před jezery se rozkládalo tržiště. Sem přicházeli nevolníci z arvenských území, otroci Arvenů. Vyměňovali plátno a pšenici za úlovky rybářů. S večerem se hlučné území vyprazdňovalo, jezeřané se stahovali na ostrovy a padací lávky byly zvednuty. Noc patřila arvenským hlídkám a jezeřané neposkytovali útočiště žádným uprchlíkům.

Varad projížděl tržištěm, bylo rozsáhlejší a lidnatější než to ildurské. Trvalo mu dlouho, než našel cestu na lávku. Dva strážní v kroužkových košilích mu zastoupili cestu a napřáhli vidlicovité píky. Varad seskočil z koně:

"Jedu se ucházet o vaši princeznu." Sklopili píky a ten vpravo mu pokynul, aby jej následoval. Druhý vzal ryzáka za uzdu. "Zvířata nesmí dál," řekl na vysvětlenou.

Varad se ponořil do pachu rybiny. Na stříbřitých hladinách po obou stranách mola pluly čluny, prámy i veslice. Některé z nich přistávaly a jejich posádky vykládaly na hlavní ostrov náklad lesklých ryb. Ruce rybářů byly pokryté šupinami a zaschlou rybí krví, přihlížející ženy měly obleky ušité z rybích kůží. Na zčernalých kůlech ve vodě se šklebily hlavy obřích sumců a štik, vysušené sluncem.

Místní lidé ustupovali Varadovi z cesty. Věděli, kdo je. Ten, který jde žádat o princeznu. Zasvěcenec smrti.

Jakási obludná stavba byla vystavena uprostřed hlavního ostrova. její krov tvořila kostra obrovského vodního zvířete, stěny cihly z nepálené hlíny a střechu preparovaná kůže s šupinami velkými jako štít. Vypoulené oči mrtvých ryb v trůnním sále se dívaly ze zdí, jak Varad řekl:

"Jsem Varad, královno, syn krále Abora ze země za předělem. Žádám tě o tvoji dceru."

Jezerní královna byla velmi krásnou ženou, ačkoliv už jí táhlo na čtyřicítku. Nikdy nemusela pracovat a jednou z jejích hlavních povinností byla péče o pleť a postavu. Světle hnědé vlasy jí lemovaly úzký obličej s velikýma zelenýma očima a padaly na nahá ramena, volné zelené šaty se kolem ní vlnily jako jezerní voda. Jezerní královna byla vládkyní a ne dosazenou loutkou.

"Žádat o ruku mé dcery?" řekla hlasem ženy, která je zvyklá přijímat lichotky. "Tady je má dcera!"

Varad zapomněl dýchat. Zpoza portiéry vystoupila bytost, jakou každý muž vídá ve svých nejtajnějších snech. Vysoká, ale přitom útlá, plavé vlasy jí padaly až k plným bokům. Souměrnou postavu si vůbec neuvědomoval. Hltal očima její obličej, živý, ženský, plný příslibů.

"Musíš něco dokázat, abys ji získal," řekla jezerní královna. "Musíš si ji vybojovat. Chceš pro ni podstoupit zápas?"

"Budu bojovat," vydechl Varad.

"Budeš bojovat s mými služebníky."

"Jistě." Mimoděk se usmál.

"Nesměj se," mávla rukou jezerní královna. "Jsi z daleka a zřejmě neznáš podmínky. Odložíš svou košili z lesklých šupin i meč, i dýku. Tvou zbraní bude jasanová hůl. Stejnou zbraň budou mít i moji sluhové a oni budou čtyři proti tobě samotnému."

Teprve teď pochopil. Uvnitř hlavy mu na okamžik vyvstal umírající gomerský kníže. Tímto způsobem byl tedy zraněn a dobit ten hrdý a neohrožený bojovník! Ucítil k té ženě nenávist.

"Přijímáš podmínky?" zeptala se ho.

"Ano," zasykl. Vztek se v něm vzedmul jako rudá plachta říční lodice.

"Dobře," řekla královna. "Zápas se uskuteční za tři dny, večer před měsíčním úplňkem. Do té doby jsi mým hostem."

Už věděl, jak ji pokořit. "Královno," řekl, "ty i já jsme jen částečně pány svých osudů. O princeznu Aureu budu bojovat zítra a zítra ji také odvedu. To jsem neurčil já, ale někdo jiný... Teď mi, prosím, ukaž místo, kde bych se mohl umýt a odpočinout si. Také bych ti byl vděčný za lékaře, byl jsem v boji zraněn a rána hnisá."

Královna zbledla. "Ukaž princi Varadovi jeho pokoj, dcero. Postarej se, aby neměl hlad a žízeň a aby se mu dostalo péče lékaře i sluhů... Myslím, že jsem nerozuměla tvým slovům úplně, princi Varade. Myslím, že jsi příliš sebejistý!"

"Rozuměla jsi dobře, královno." Varad se uklonil, vzal za ruku princeznu Aureu a nechal se jí vést kolem nehybných stráží do nitra domu z rybích kostic.

+++

Princezna předala Varada do péče služebníků a lékaře a rychle se vrátila. Než vstoupila do trůnního sálu, zazdálo se jí, že královna v místnosti s někým mluví. Vešla, ale její matka byla sama.

"Co se stalo, maminko? Polekala tě slova toho cizince? Je to snad ten, na kterého čekáme?"

"Je to ten, na kterého čekali jiní," pokynula královna rukou a ze stínů vyšla liška. Ve světle loučí se její promáčený kožich zdál být tmavý a postavou se podobala vlkovi.

"Přišel čas, abychom se my dvě seznámily, princezno," řekla.

"Kdo jsi?"

"Jsem ta, která si přišla pro splátku na dluh."

"A jaká je to splátka, liško?"

"Jsi to ty sama, princezno. Zítra odejdeš s člověkem jménem Varad, abys udělala to, k čemu jsi byla vycvičena."

Princezna sedla na nízkou vypolštářovanou stoličku. Chvíli nikdo nepromluvil.

"Nevěřila jsem tomu," řekla pak Aurea. "Nikdy jsem nevěřila kněžkám v pralesní svatyni, které mě učily ovládat cizí vůli a vnikat do cizích myšlenek. Říkaly tehdy, že to dělají na příkaz lesních šelem. Překvapuje mne, že je to pravda."

"Nedám ti svou dceru," vykřikla jezerní královna. "Nedám ti ji!"

Liška se packami opřela o nízký stolek a pozvolna vyrývala svým drápem do jeho lakované desky jeden škrábanec za druhým. Pak spočítala rýhy.

"Je to osmnáct roků, královno. Před osmnácti roky jsi mluvila jinak, když jsi mé matce slibovala všechno, co si jen řekne. Narodila jsem se až potom a matčiny vzpomínky přešly i do mé paměti. Mé matce, královno, omrzly

tlapy, když utíkala přes zamrzlá jezera, aby byla v této místnosti dřív než malí snědí jezdci. Ještě dnes cítím tu bolest. Nebýt nás, královno, bylo by na tomto místě před osmnácti lety spáleniště a tvoji poddaní by se změnili v krvavé kusy masa, v potravu pro krkavce. Ty sama bys skončila v harému arvenského chána."

Obcházela v úzkém kruhu kolem jezerní královny a nepřestávala mluvit. "Vlci se vydali za svými divokými příbuznými a donutili je, aby za nocí plašili arvenské koně. Medvědi, vzbuzení ze zimního spánku, svými soustředěnými představami vnesli do myslí útočníků mlhu, donutili je zešílet, zahnali je i s jejich stády divokých koní do míst, kde jezera nezamrzají, a vehnali pod led. Mnoho z nás zahynulo té zimy. A cenou za to byly tvoje dcery, královno. Ta, kterou jsme odvedli před pěti roky, tahle, i zbylé dvě, vychovávané v svatyních. Pokud nám nechceš Aureu dát, budiž. Ale my zrušíme tvou ochranu. A pak se modli ke Kristovi i ke svým ostatním bohům, aby jezera už nikdy nezamrzla natolik, aby led unesl arvenské hřebce."

Jezerní královna stála nehybně jako socha. Liška skočila na stolek a měla své oči ve stejné výšce jako královna. Štěkla:

"Možná, že Aurea a Varad splní svůj úkol a my už nikdy nepřijdeme. Možná, že Varad je i tím, kterého čekáte, sjednotí země před předělem a povede je proti Arvenům."

"Nedáváš mi na vybranou, démone," hlesla jezerní královna. "Odveď si ji, odveď si mou dceru."

"Nejsem démon," pohodila liška hlavou. "A zítra proběhne před polednem obvyklý zápas. Princezna povede Varada, protože já chci vědět, jak se s ním shodne."

"A teď jděte!" štěkla. "Ty, Aureo, jdi spát, abys byla silná pro zítřek, i pro dny, které přijdou po něm. A ty, královno, mi přines do misky vodu a zařízнutou slepici. Nebo raději dvě slepice. Zůstanu na noc tady a zítra se odsud budu dívat, tak ať sem nikdo nechodí!"

+++

Varad, oblečený jen v nových čistých kalhotách a s rukama za hlavou spal v zavěšené rákosové rohoži. Otevřeným oknem, obráceným na jezero, dovnitř proudil chladný a příjemný ranní vzduch. Otevřel oči, protože do místnosti někdo vstoupil.

"Lež," řekla Aurea a položila mu dlaň na nahé břicho. "Lež." Přisedla k němu na lehátko a ruku nechala tam, kde byla.

"Mluvila jsem s liškou. Řekni mi, prosím, proč jsi skutečně přišel."

"Jsem Varad, třetí a nejmladší syn krále Abora. Já i moji bratři jsme přešli předěl, abychom pro svého otce získali ptáka se zlatým peřím, který má zázračný a uzdravující hlas." Zavrtěl hlavou. "Co je to u vás za divný zvyk nabízet princezny každému, kdo přijde?"

"Kněží měli vidění," usmála se Aurea.

"Kristovi kněží?"

"Ne. Kněží starých bohů. Ten, kdo zvítězí v boji o mne, má vést tyto země proti Arvenům."

"Ale já... nepatřím do této země. Splním své poslání a vrátím se domů."

"Já vím. Ale já jsem zřejmě částí tvého poslání." Vstala. "Jsme spojenci. Ty a já. Pamatuj, že jsme spojenci."

I on se posadil. "Byl jsem u gomerského knížete. Viděl jsem, jak se jeho tělo rozkládá zaživa. Já nejsem tvůj spojenec."

Podívala se mu přímo do očí a zkusila prohlédnout do myšlenek za nimi. Nešlo to. "Nemohu za to, co se stalo gomerskému knížeti. On se pokusil zlomit osud. Podle proroctví to měl být jeho syn, kdo mě odsud odvede. Ale on už nemá žádného syna, protože všichni padli v bojích... Umyj se a něco sněz, zápas začne před polednem."

Když Aurea odešla, oblékl Varad lněnou halenu, kterou měl připravenou u lehátka, a vyšel ven. Zašel k jezerní hladině, ale ta byla pokryta odpadky, řasami a kostrami ryb. Zašel se tedy umýt do kuchyně, kterou našel po kratším hledání, stráže ho nechaly jít, kam chtěl, a ukázaly mu cestu. Snědl pár soust ovesné kaše. Pak znovu odešel na břeh a dlouho se díval do jiskřící vodní hladiny.

Zápasiště bylo zastíněno potrhanými sítěmi, zavěšenými na větvích olší, které v těch místech vyrůstaly z bahnité půdy. Sluhové už připravili dlouhé jasanové hole, ve střední části opletené lýkem. Varad je potěžkal, zkusil a nakonec jednu vybral. Zvolna se rozcvičoval, zkoušel výpady, přehmaty, kryty. Nebyl nejhorší v zápase s bojovou holí, které se taky říkalo "mlýnek". Ale nejhorším jistě nebyl nikdo z těch, kteří zde bojovali o princeznu Aureu. Něco jiného je nebýt nejhorší a něco jiného je bojovat se čtyřmi muži zároveň.

Nikdo z místních si nechtěl nechat ujít boj a tak se prostranství kolem zápasiště zaplňovalo. Tenhle zápas byl oznámen příliš narychlo a byl proto zvláštní. Ze dveří královského domu vyšla Aurea. Položila Varadovi ruku na rameno.

"Vidím, že jsi připraven. Uvolni svou mysl!"

Královna, princezna i hodnostáři zaujali svá místa na vyvýšeném pódiu. Varad stále ještě tanečními krůčky přecházel po zápasišti a procvičoval finesy. Konečně královna povstala a zvedla ruku:

"Dnes se o princeznu Aureu uchází Varad, královský syn ze země za předělem. Podmínky zápasu jsou tyto: uchazeč proti čtyřem vojákům jezerní stráže. Zbraní jsou jasanové hole. Údery na slabiny jsou zakázány, všechny ostatní jsou dovolené. Pokud některý z bojujících padne na zem, pokračuje zápas dál. Zápas skončí, teprve až já dám pokyn. Varade, přijímáš podmínky?"

"Přijímám," vykřikl Varad. Došel na plochý kámen ve středu zápasiště a tam se postavil. Jeho protivníci, jeden za druhým, přicházeli ke stojanu a brali hole. Odplivovali, usmívali se a chvěli vzrušením.

Rozestavili se deset kroků od Varada do čtyř stran. Neměl strach. Snažil se uvolnit. Věděl, že jediný způsob, jakým může zvítězit, je okamžitě vyřadit

jednoho z protivníků přesným úderem a totéž udělat s dalším. Pak bude sám proti dvěma.

Královna mávla rukou: "Začněte!"

Zůstal stát. Pomaličku se k němu přibližovali a kroužili doleva, stejně jako vlci zatahují kruh kolem jelena. Ten zadní zaútočí, ale Varad byl připraven. Viděl i toho, který právě přecházel za jeho zády, myslel, že je to práce lišky, ale to Aurea přidávala své myšlenky k jeho.

Skočil dozadu a zároveň za sebe bodl holí. Konec hole vjel protivníkovi do břicha, ten zůstal chviličku stát a pak se zvolna poskládal na zem.

Tři zbylí vojáci po Varadovi vyrazili a on uskočil doleva. Levý se srazil se středním a toho pravého udeřil Varad přes čelist. Malými krůčky odtančil dozadu a přitom pracoval oběma konci hole vstříc útočníkům. Když na to pak vzpomínal, nemohl pochopit, jak to, že byl tak rychlý.

Nebyl lepší než ti všichni, kteří zde bojovali před ním. Byl jenom rychlejší. To Aurea jej řídila ze svého křesla na vyvýšeném pódiu.

Obtančil své protivníky podruhé a zápasiště zrudlo krví. Tři muži už leželi v divných pozicích, poslední zahodil zbraň a prchal. Varad za ním hodil svou hůl, ta zasáhla svým koncem uprchlíka do týla a on se rozplácl na zem.

Zápas ještě ani pořádně nezačal a už byl u konce. Dobré tři stovky lidí stály kolem a nemohly to pochopit, nehybní jako zčernalé kůly, zaražené do mělkého dna. Varad došel před pódium.

"Zvítězil jsem, královno. Náleží mi princezna. Připrav ji, protože já se zdržím jen natolik, abych oblékl svou zbroj. Řekni strážím, ať mi vrátí můj meč i kopí a štít, které jsem vybojoval na Arvenech."

Královna dovedla Aureu k Varadovi: "Je tvá," vložila její dlaň do jeho dlaně. "Patří jenom tobě."

"Nechci ji pro sebe," řekl Varad. "Dovedu ji gomerskému knížeti. Pro něj jsem ji vybojoval."

Spěchal. Přesto byla princezna připravena dřív než on. Šel přes lávky na pevninu a ona dva kroky za ním. Neohlédl se, když vsedal na nízkého ryzáka. Teprve za tržištěm jej Aurea dojela, na černém arvenském hřebci byla vyšší než on.

"Nemusíš se mnou zacházet jako s věcí," vybuchla. "Nebýt mne, tak tě dneska zabili!"

"Je pravda, že mi v dnešním boji někdo pomáhal," připustil. "Tos byla ty?"

"Jistěže jsem to byla já, hlupáku. Copak jsi ještě nepochopil, že jsme spojenci?"

Přirazil bok ryzáka k jejímu vraníkovi a pokusil se ji za jízdy políbit. "Vezu tě gomerskému knížeti. Ale myslím, že jemu nezáleží na tom, jestli budeš nedotčená!"

Udeřila ho do tváře a pobídla svého vraníka do cvalu. Ujížděl za ní, ale ryzák byl pomalejší. Nemohl ji dohonit. Mimoděk začal propadat zoufalství. Dívka, pro kterou mnozí zemřeli, byla jeho a měl ji na dosah, ale unikala mu. V malé chvilce byla daleko před ním. Cesta stoupala do gomerských vrchů.

lemovaná dubovými háji, protkanými tisíci pěšin. Stačilo, aby Aurea zmizela za ohybem cesty, zabočila stranou a on ji už nikdy nenajde.

"Počkej!" vykřikl.

"Nejsem tvůj majetek!" ozvalo se z dálky a pak mu zmizela za zelenou záclonou z větví.

Zvolnil, nechtěl ryzáka uštvat. Ale ona na něho počkala, vedle ní liška, uši vztyčené, srst zježenou. "Přestaňte!" vyštěkla. "Okamžitě se přestaňte hádat!"

Dál jeli zvolna, ale vytrvale. Snažil se držet princezně po boku, ale ona byla stále o jednu koňskou délku před ním. Byl rád, že už se jí brzo zbaví výměnou za koně se zlatou hřívou. Necítil se dobře vedle dívky, která jím pohrdala.

+++

Ještě týž večer dorazili až k hraničním kamenům Gomeru. Oddíl jezdců jim zastoupil cestu. Obrovský hnědák s mohutným mužem na hřbetě, zakutým v plátech železa, jim zvolna vyjel vstříc. Jezdcova tvář byla zakryta širokými lícnicemi přilbice, za které byly zastrkány dubové větvičky se zeleným listím. V pěsti držel ten muž uzdu bělouše se zlatými drátky vpletenými do hřívy. Liška se nepokusila skrýt, ale zvědavě se dívala, co se stane.

Varad dojel k velikému jezdci: "Čekáte na mě?"

"Na tebe, Varade ze země za předělem," zadunělo zpod přilbice.

"Já... já mám dohodu s vaším knížetem. Doveďte mě k němu. Vezu mu princeznu Aureu od Jezer."

"Náš kníže je mrtev," zněl hlas zpod přilbice. "Zemřel před ránem tohoto dne."

"Ach!" trhl sebou Varad. Nebyl připraven na smrt toho muže.

"Kníže nás poslal, než zemřel. Kůň je tvůj a on už za něj nic nechce." Muž s dubovými větévkami podal uzdu bílého koně Varadovi.

"Je tvůj."

Varad plakal. Vzal od jezdce uzdu a pobídl ryzáka do kroku. Gomerští jezdci ustoupili k okrajům cesty. "Varade," řekl jejich velitel, když jej Varad míjel. "Kníže nám pověděl, že ty se vrátíš. Řekl, že přijedeš, a pak zemřel. Budeme tě čekat."

Jeli stále temnějším lesem. Liška vyskočila na sedlo bílého koně se zlatými drátky v hřívě a odpočívala tam, přehozená jako stažená kůže. Kůň se jí kupodivu nebál a strpěl ji.

"Zastav," řekla konečně Aurea. "Polámeš koním nohy."

Poslechl ji. Odstrojoval koně a otíral jim pot chomáči suché trávy. "Dobrý člověk dnes zemřel," řekl pak. "Dobrý člověk a statečný bojovník."

"Nezemřel kvůli mně," dotkla se Aurea jeho tváře. "Zemřel, abys získal koně a já zůstala s tebou. Tak je to. Bojím se, co všechno se ještě stane."

Prudce vzhlédl. "Nechápu to. Nerozumím tomu. Přišel jsem získat zlatého ptáka, ale toho mají v Ilduru a já musel daleko na východ, abych vybojoval tebe. Teď jsem dostal od mrtvého muže dar, koně, který má větší cenu než zlato, kterým by byl vyvážen. Liško! Co tohle všechno znamená!"

"Znamená to," klapla čelistmi, "že sis vybral cestu na rozcestí Osudu. Jsi Osudem předurčený, protože jinak bys nezastihl knížete živého na cestě tam a mrtvého při cestě zpět. To, jakým způsobem jsi koně získal, je jen potvrzením tvého poslání."

"Jaké je to poslání? Řekni mi to, prosím."

"Až odejdeš za předěl," zakňučela liška, "budeš mít koně a ptáka se zlatým peřím a princeznu Aureu, ale o svém poslání nebudeš vědět nic. Tvým posláním je zasahovat do životů jiných."

"Zahrada duchů," vydechla princezna. "Myslím, že vím, o co tady jde. Chtějí, abys jim otevřel Zahradu duchů."

"Cože?"

"Je to místo, kde čas není časem, země se stýká s oblohou a následek nenavazuje na příčinu. Stačí, abys jen vešel dovnitř a staneš se součástí boha, ale ne Kristova boha. Oni tě vedou, abys jim otevřel cestu. Je to tak, liško, že?"

Liška složila tlamu na přední nohy. "Nechtějte zjistit pravdu," zakňučela. "Nevyptávejte se."

"Otevřel?" zeptal se Varad. "Jakým způsobem ji mám otevřít?"

"Zahradu někdo hlídá. Někdo brání vstup a nechce nechat mluvící šelmy vejít dovnitř."

"A kdo hlídá ten vstup?"

"Nevím. Prý... potomci draků."

Varad se uložil ke spánku na sedlovou přikrývku a liška se stočila vedle něj. Aurea nepotřebovala spát. Dívala se do kulaté tváře měsíce a v paměti shledávala útržky vět, které zaslechla v lesní svatyni, když tam byla jako dítě vychovávána.

+++

Ujížděli vytrvale. Druhý den překonali území Gomeru, liška se nechala vézt koněm se zlatou hřívou a nezdržovala je. K večeru, když sjížděli ze západní strany gomerské vrchoviny, zahlédli na západě sloup kouře, trochu vlevo od rudé sluneční koule nad čárou obzoru.

"Vypadá to, jako by hořel celý Ildur," řekl Varad.

"Vypadá to tak," štěkla liška.

"Ještě někde hoří," clonila si oči Aurea. "Tam, tam a tam. Něco se děje, liško."

"Arveni," mimoděk se pokřižoval Varad. "Arveni napadli Ildur."

Utábořili se a rozžehli malý strážní ohýnek, naplněni neblahou předtuchou. Pozorovali západní obzor, nejprve světlounce modrý, pak šedý a nakonec černý. Nahoře vyšly hvězdy a jiné hvězdy stály i dole, rudé tečky požárů.

"Je to součást tvého příběhu, liško?" ozval se Varad.

"Nevím. Ještě nevím."

"Ouuu-uuu-u," ozvalo se za nimi. Vlk výšky hříběte s bílou skvrnou na pleci zíval do záře žhavých uhlíků. "Braa-h!" řekl a písmeno há na konci slova vyslovil jako hlasité vydechnutí.

"Co je?" zakňučela liška.

"Poslal mě za vámi. Zítra vás povedu."

Teprve teď natáhl Varad ruku po kopí. "Trochu pomalá reakce," zašilhal po něm vlk. Varad se roztřásl hrůzou z toho setkání.

"Neboj se, člověče, nepřišel jsem tě zabít. Nebo si myslíš, že musíš zemřít jen proto, že jsi u rozcestí přečetl nápis?"

"Museli jste zničit Ildur?" vyhrkl konečně Varad.

"Nezničili jsme Ildur," zdůraznil vlk každé slovo. "Nepotřebujeme bílého koně a snadno jsme ho mohli vyměnit za ptáka se zlatým peřím. To, co se stalo, udělalo věci složitějšími, a proto jsem s tebou."

"Lehni si a spi, "řekl vlk potom. "Zítra tě čeká dlouhý den, ten nejdelší ve tvém životě. Postarej se," štěkl po princezně, "aby spal celou noc. Musí být silný!"

"Aureo, "zeptal se Varad šeptem, ještě než usnul. "Kdo jsou to potomci draků, kteří hlídají Zahradu duchů?"

"Jsou to ptáci. Orlové, jestřábi, káňata, krkavci... Ptáci jsou potomky draků."

+++

Vlk je vedl po tajných stezkách, sledujících linku lesů a hájů, které zůstaly z původního pralesa. Někdy se ze stezky otevřel pohled do krajiny a Varad uviděl v dálce hořící vesnice či hloučky jezdců, snad uprchlíky, snad Arveny. Dým z požářiště města Ildur uviděli na obzoru v časném odpoledni.

Pak vlk opustil les a vyrazil přes pláň přímo k městu. Skupinky jezdců cválaly k podivné společnosti dvou zvířat, dvou lidí a tří koní, vždy však nakonec změnily směr a minuly Varada s Aureou v bezpečné vzdálenosti. Tak je vlk dovedl až k městským valům se zuhelnatělými a povalenými palisádami. Vlk vběhl přímo do městské brány.

"Jsme očekáváni!" štěkl vstříc malým snědým válečníkům a ti sklopili napjaté luky. Aurea s liškou zůstaly venku, Varad cválal dovnitř města za vlkem.

Město Ildur umíralo. Už v něm nebylo nic než popel a zaschlá krev a bolest jeho obyvatel, utýraných k smrti. Všude se válela či visela nahá lidská těla nebo jejich části. Všude se rojili drobní Arveni se splihlými kníry, oblečení do kovu a koňské kůže, ozdobení tetováním, koňskými ohony a lidskými kostmi. Král Kasil, nahý a zkrvavený, byl zavřen před svým domem do dřevěné klece. Jeho ženy, spoutané řetězy, se třásly strachem a zimou o kus dál.

"Jsem tady a nemám čas!" křičel vlk a točil se na prostranství před královým domem.

Král Kasil propukl v šílený smích: "Ty ses vrátil? Přivedls koně?" Arvenský strážný prostrčil mřížemi kopí a vrazil železný hrot králi do stehna.

"Přišel jsem!" vyl vlk.

Z královského domu vyšel arvenský aga, náčelník. Malý, rozložitý chlapík, železné náramenice jej dělaly ještě širším. Oblečený byl stejně jako ostatní, jen přes ramena měl jako odznak hodnosti přehozený medvědí kožich a koňský ocas na přilbici obarvený na červeno. Na rukavici mu seděl pták se zlatým peřím.

"To ty jsi přišel pro zlatého ptáka?" usmál se aga na Varada.

"To já."

"Tady je," mávl aga rukou. Pták se vznesl a plavně přelétl na hrušku princova sedla. "Stejně mám pocit, "pokračoval aga, "že to snad ani není živý tvor." Mluvil dobře řečí Varadova národa, ale s tvrdým přízvukem a občas zadrhl. "Mám pocit, že je to jen prázdnota, obklopená tvarem ptačího těla."

Varad kývl a točil ryzáka k odjezdu. "Ještě něco!" zavolal za ním aga, "ještě něco, chlapíku. Příští rok určitě přejedeme předěl a pak se my dva znovu setkáme. Přejedeme předěl, vyřiď to u vás doma!"

Král Kasil lomcoval mřížemi a nedbal ran od arvenských strážných: "Něco mi dlužíš, Aborův synu! Něco dlužíš mně i Ilduru!"

+++

Ještě téhož dne odpoledne stoupali pod korunami prastarých dubů od východního svahu předělu. S přibližujícím se soumrakem padal na zvířata neklid. Vlk pobíhal vpředu, koně se plašili a uskakovali před každou sluneční skvrnou. Liška co chvíli udělala přemet a vyválela se v tlejícím listí. Jen zlatý pták zůstával netečný. Varad s Aureou se drželi co nejblíž u sebe, jediní lidé, blížící se k neznámému.

"Cítím to, "řekla Aurea. "Blížíme se k Zahradě duchů."

"Zahrada vyzařuje tak silně," řekla o chvíli později, "že se v její blízkosti rodí zvířata se schopností mluvit a uvažovat. Prý se tam rodí i jiní, mnohem děsivější tvorové."

"Mluvící zvířata," řekla pak, "touží do Zahrady vejít tak silně, jako touží muž po ženě a žíznící po vodě. Ale nemohou."

"Proč nemohou vejít?"

"To nevím, ale jistě to brzy poznáme. Slyšela jsem o medvědu jménem Braa-h, který do ní kdysi na pár okamžiků vstoupil. Od té doby nestárne a bude žít tak dlouho, dokud ho někdo nezabije."

Cítil sílu místa, k němuž ho vedli, napětí.

Veliká mýtina se rozkládala na jednom z oblých pahorků předělu. Pokrývaly ji rozbořené stavby, dřevěné i kamenné idoly a pahýly stromů, vetknuté do země, ověnčené girlandami lidských i zvířecích kostí. Bylo tam i místo, jímž se dalo projít do Zahrady duchů, brána mezi dvěma pilíři ze zčernalé žuly, vysoká asi patnáct a široká k pěti krokům.

Štěrbinou mezi ohraničujícími pilíři bylo vidět něco růžového a něco zeleného, oblohu, která splývá se zemí. Dýchal odtamtud čas, který nebyl tak docela časem. Na žulové pilíře už nebyl položen žádný překlad, ve výšce asi patnácti kroků (nebo pěti kopí) přecházela růžová a zelená barva v blednoucí

modř oblohy tohoto Světa. Ptáci, potomci draků, mohli volně přeletovat do Zahrady a zase zpět. Při zemi byl do kamenných zárubní vklíněn Zuuu.

Obrovský tvor, který ve svém vývoji ustrnul na půl cesty mezi ještěrem a ptákem. Rozpětí jeho blanitých křídel bylo jistě osm kroků a ta křídla určitě nemohla nosit mohutný a neforemný trup, pokrytý zelenomodrými šupinami. Nejspíš sloužila jen k prodloužení skoků a ke klouzání z výšin. Ze zobáku, dlouhého přes půl kroku, přečnívaly desítky jehličkovitých zubů. Malá hlava byla schopna jen jednoduchých myšlenek a emocí, hluboko v lebce mžourala dvě zlomyslná očka, krytá dvěma páry průsvitných víček. Krytý pancířem ze šupin a vybavený ještěřími instinkty byl Zuuu pro zvířata z pralesa nepřemožitelný.

Varad vyjel na mýtinu. Cítil všechna ta zvířata, která čekají, až jim otevře cestu. Stranou zahlédl skupinu divokých lidí, oblečených v kůžích. Už od včerejšího rána zasypávali Zuuu kamením, dráždili ho a pokoušeli se ho unavit. Jenže unavit Zuuu nebylo tak snadné.

Varad, napůl šílený z atmosféry toho místa, sklopil kopí a pobídl ryzáka. Masa ještěřího těla prudce narostla. Zabijuuuu! vyslal Zuuu vlnu a nastavil letku. Ostny na jejím konci rozpáraly ryzákovi břicho. Varad vylétl ze sedla a přitom vší silou vbodl kopí mezi šupiny na strážcově hrudi. Dopadl do trávy a Zuuuova hlava udeřila o nastavený štít jako kovářské kladivo. Přirazila Varadovi ruku k tělu a vyrazila mu dech. Zuuu kývl hadovitým krkem a zamířil zubatým zobákem z druhé strany.

Nebyl nijak zvlášť rychlý. Zuuuovou předností nebyla rychlost, ale malá zranitelnost a vytrvalost. Varad měl dost času odkutálet se z dosahu smrtících zubů. Tam jej chytly ruce divokých lidí a táhly jej pryč.

"Jsi příliš prudký, člověče!" štěkl mu do obličeje vlk. "Počkej přece chvíli!"

Varad se zvedl na loktech a uviděl, jak Zuuu dobíjí raněného ryzáka. Znovu a znovu mu bořil zobák do břicha a rozhazoval jeho vnitřnosti co nejdál.

Varad vstal. Vedle Aurey spatřil obrovského černohnědého medvěda se zcuchanou a přerostlou srstí. Zvířecí tvář měl zjizvenou a místo oka jen prázdný oční důlek.

"Jsem Braa-h," zahučel medvěd hlasem hlubokým jako odraz hvězd v lesní tůni. "Viděl jsem desítky lidí bojovat se Zuuu. Chci vidět i tebe. Panna tě povede tak, jak my jí budeme radit. Nech se vést, nezkoušej nic vlastního. Musíš postupovat od konce křídla a přetínat šlachy. Pak nebude moci Zuuu vládnout křídlem a ty se mu dostaneš až k tělu. Nebudeš útočit na tělo, ani na hlavu, tohle už zkoušeli jiní a Zuuu má zřejmě několik srdcí a několik mozků. Musíš oddělit hlavu od těla. Zuuu tím sice nezabiješ, ale zničíš koordinaci jeho pohybů."

Divocí lidé přikyvovali a předváděli ty pohyby. Rozuměli slovům, ale dar řeči jim byl odepřen. Jiní z nich přitáhli Varadovi dva kroky dlouhý obouruční meč z temně modré lesklé oceli.

"Vsedni na koně, člověče! Zabij draka, aby sis zasloužil princeznu!"

Varad doklopýtal k bílému koni, který netrpělivě hrabal kopytem. Vyškrábal se do sedla a přijal obouruční meč. Uvnitř lebky se mu rozlévalo teplo, stékalo dolů po páteři, vtékalo do údů. Nechal se vést.

Bílý kůň tančil těsně za dosahem Zuuuovy letky. Varad sekal po křídle, které se po něm s nelidskou pravidelností ohánělo. Začal u posledních článků prodloužených prstů, na nichž byla napjatá kožnatá blána, porostlá ostrými rohovinovitými trny. Neuvědomoval si čas, neuvědomoval si sám sebe. Mohl zavřít oči, a také to udělal, protože na cíl ho naváděla Aurea.

Prosekal se až k ramenní kosti, silné jako jeho trup. Nepokoušel se ji přeseknout, spokojil se s tím, že zpřetínal šlachy a úponky svalů, které ji ovládaly. Teď už jej ohrožovala i zubatá hlava na dlouhém krku, dorážela v pravidelných vlnách zleva a on musel být dvakrát tak rychlý jako ona, vždy jednou ťal po ní a jednou po křídle. Čas od času se zpod odulého, nestvůrného břicha vymrštil pařát a sekl, ale kůň se zlatou hřívou dával dobrý pozor a vždy včas odskočil.

Ledový plazí dech vyrážel citlivost z konečků Varadových prstů. Svíral jílec obouručního meče stále pevně, ale Aurea cítila, jak slábne. Zabijuuu! útočily na muže ještěrovy myšlenky.

"Je se silami u konce, "řekla Aurea. "Mohu ho ještě chvíli držet, ale to ho zabije."

"Ten meč," podotkl vlk s bílou skvrnou na pleci, "je příliš těžký. Možná to byla chyba. Měl použít svůj."

"Možná," zamručel Braa-h. "Příště to uděláme jinak. Pusť ho, panno. Uvidíme, co udělá on sám.

Varad ucítil, že přestal být ovládán. Meč v jeho rukách ztěžkl a vypadl z rytmu. Obludný zobák se hnal přímo na něho a jen díky rozvaze bělouše, který včas odskočil, Varada neuchvátil. Hadovitý krk se znovu zavlnil, aby dosáhl nejzazšího bodu svého rozmachu. Varad uchopil obouručák podhmatem a kopl patami koně do slabin. Bělouš se vzepjal, skočil přímo proti ještěrovi. Varad mocným mávnutím probodl Zuuuův krk a zároveň vetkl ostří obouručáku do kamenného pilíře za ním.

Zuuu úzkostlivě vykřikl. Krk měl přišpendlený ke kamenné zárubni brány, levé rameno bezvládné a osekané až na kost. Pokoušel se protlačit bránou druhé křídlo a přitom si břichem přilehl oba své ptačí paráty. Ze Zahrady se vyhrnulo mračno ptáků, ale bylo rozehnáno deštěm kamenů a klacků, vrženým divokými lidmi.

"Jdu dovnitř!" vykřikl Varad a sáhl přes rameno pro svůj vlastní meč. Seskočil z bělouše. "Pojď se mnou, Aureo!" Deseti ranami vyrazil v ještěřích šupinách otvor velikosti dveří a pak se začal prosekávat dovnitř drakova těla, k jeho srdcím.

"Drž ho!" zahřměl Braa-h.

"To ho zabije!" ječela Aurea.

Slunce už dávno pohaslo, ale ze Zahrady se stále linulo jasné světlo. Varad stál po kolena v krvi, uprostřed kaverny, kterou vysekal do Zuuuova těla. Prorazil na krok silnou vrstvu masa a narazil na hrudní koš. Mečem bodal kolem žebra dovnitř. Jak by se mu teď hodilo jeho arvenské kopí!

Braa-h zvrátil hlavu a zařval. Divocí lidé vyrazili k bráně a za nimi zvířata, dosud se skrývající za čárou lesa. Rysové jako první přeskákali hromadu umírajícího šupinatého masa, za nimi se drápali lidé, vlčí smečky, divoké kočky, medvědi.

"Cítím, jak Varad umírá," zavzlykala Aurea. Varad poodstoupil a vlna zvířecích těl jej odhodila stranou. Teprve teď si uvědomil, jak strašně je unavený. Třásl se zimou a vyčerpáním.

"Jdi také," pobídla Aurea medvěda. "Proč nejdeš?"

"Já půjdu až poslední," zahučel Braa-h v odpověď.

Zuuu konečně protlačil pravé křídlo bránou a mávl jím jako zubatou kosou. Zvířata, která k bráně ještě nedospěla, se v mžiku rozprchla. Malé vlče bylo vrženo Zuuuovým křídlem na žulový pilíř a prasklo jako přezrálý angrešt. Ti, kteří se nacházeli na strmé skále Zuuuova těla, padali dolů, šťastnější na stranu Zahrady, ale těch bylo jen málo. Ještěrova hlava se odervala od pilíře, ačkoliv meč zůstal vetknutý do kamene. Z přetrhaných tepen stříkala krev a hlavu spojovala s tělem už jen páteř, přesto zubatý zobák ještě chvíli chytal a drtil všechny, kdo byli nablízku. Pak se hlava zvrátila nazad. Zuuu byl mrtev.

Varad otevřel oči. Aurea, která ho společně s liškou odtáhla do bezpečí, z něho stírala bledou ještěří krev. Díval se, jak se Zuuuovo pravé křídlo v rychlém tempu smýká sem a tam, jako nástroj neúnavného sekáče. Zuuu byl mrtev, ale jeho tělo mohlo ještě celý den pracovat.

"Půjdu tam a dokončím to," pokusil se Varad vstát.

"Lež," přimáčkl jej Braa-h tlapou. Z vnitřku Zahrady už několik káňat přinášelo velkou dobytčí kůži, naplněnou zázračnou vodou. Nad Zuuuovým tělem ji rozstříkli po celé té hromadě mrtvého masa. Pár kapek dopadlo i na vlče s puklým bříškem, tomu se pod jejím dotykem stáhla střeva zpátky do těla a rána se zajizvila. Vlček udiveně potřásl hlavou a na nejistých nohách odběhl ke zvířatům kolem Varada. Hromada Zuuuova těla se zachvívala. Protože on umíral velice pomalu, trvalo dlouho i jeho oživování a obnovení posekaného křídla.

"Odjeď, člověče," zamručel Braa-h. "Vezmi všechno, co ti patří, a odjeď. Zapomeň na dnešní noc. Liška tě odvede z lesa."

Varad se s obtížemi vyškrábal do sedla bílého koně a Aurea mu přes ramena přehodila přikrývku. "Ty jsi tady?" podíval se muž po lišce. "Myslel jsem, že jsi také utekla do Zahrady. Dobře, poslouž mi ještě naposled. Nebudu mít klid, dokud se nedostanu na druhou stranu rozcestí.

+++

Větrný vír slabě šelestil vysoko v korunách stromů a obelisk se pokryl pavučinou vrypů, které se nepodobaly písmu. Rozcestí však proto nepřestalo být rozcestím Osudu. Svítalo. Na cestě vpravo se ozvalo tlumené dupání mnoha kopyt, to se dva Varadovi starší bratři vraceli ze zemí za předělem do království svého otce.

Unavení, pokrytí šrámy, prostřední bratr s rukou zavěšenou v pásce. Přesto se nevraceli s prázdnou. Kromě hřebců, na nichž jeli, s sebou vedli šest vysokých arvenských koní, obtížených cennostmi. Snad napadli arvenskou hlídku, pobili ji a vzali si kořist lupičů, možná zavraždili uprchlíky z Ilduru a teprve pak se utkali s Arveny, kteří je pronásledovali. Jak to bylo doopravdy věděli jen oni dva, ostatní svědkové byli mrtvi.

"Podívej, kdo tady leží," řekl nejstarší bratr. Za rozcestím na sedlových přikrývkách spal Varad s Aureou, vedle nich na nízkém kameni posedával pták se zlatým peřím a o kus dál podupával bělouš i princeznin vraník.

"Varad," hlesl prostřední bratr. "My získali hodně, ale on dostal všechno."

"Radši jsi to ani neměl říkat," zašklebil se nejstarší a sklouzl ze sedla. "Podívejme se, co si náš mazánek z toho pekla odnesl."

Přistoupil blíž k běloušovi, dosud pokrytému zaschlou ještěří krví. "Vida, kůň, a ne ledajaký. Jenom za to zlato, co má v hřívě, by se dalo koupit celé stádo dobrých koní!" Bělouš po něm hněvivě hodil hlavou.

"Pták se zlatým peřím! Je to ten samý, kterého jsme měli v Ilduru na dosah! Varad nás tehdy opustil a my pak v Ilduru málem ztratili životy!"

"Nedělej to!" hlesl ze sedla prostřední bratr. Vždy stranil spíše Varadovi a tušil, k čemu se schyluje.

"A podívej, jakou pannu si náš nejmladší veze!"

Aurea otevřela oči, ale Varad, polomrtvý únavou, spal dál. Nejstarší bratr ji vzal za bradu a prohlížel její tvář ze všech stran. Chtěl jí sáhnout pod šaty a přesvědčit se, zda je skutečně pannou, ale něco v jejím pohledu mu v tom zabránilo.

"On získal všechno a my nic!"

"Ne!" vykřikl prostřední bratr, ale nejstarší tasil svůj meč a ťal. Ostří proseklo šupinatou košili a Varadova krev vysoko vystříkla.

+++

Liška neměla důvod se k rozcestí vracet, ale přesto to udělala. Našla Varadovu mrtvolu, ležící na zakrvácené přikrývce. Stáhla se do stínu obelisku, položila čenich na přední tlapy a čekala. Přiletěly dvě kavky, poletovaly kolem mrtvého. Chvíli je pozorovala a pak je odehnala. Pak přiletělo šest krkavců, ale ani oni nebyli ti praví. Dočkala se teprve v pozdním odpoledni.

S havranem přiletěla jeho samice a tři mláďata. "Má na sobě kovovou košili," zaskřípal havran v havraní řeči. "Ale nebojte se, dostaneme se ke střevům odspodu, od slabin."

Liška se vymrštila od obelisku. Jedno havraní mládě roztrhla ve skoku, druhé uchvátila do mordy. Staří i třetí mládě polekaně vzlétli.

"To jsem já!" vykřikla liška koutkem tlamy.

"Vrať nám naše děti," skřehotali havrani a poletovali kolem ní. "Hodně z vás včera prošlo do Zahrady. Nemáš důvod se mstít!"

"Dostala jsem chuť na mladé havraní masíčko," kňourala liška. "Obě oškubu a sežeru!"

"Vrať nám je," naříkali staří. "Dáme ti, co budeš chtít!"

"Dáte mi cokoliv?" šlehla po nich liška pohledem. "Chci živou vodu ze Zahrady!"

"To je zakázané!" vykřikl havran. "Je to zakázané a člověka už nemá smysl oživovat. Je mrtvý příliš dlouho, věř mi, já to poznám."

"Živou vodu!" ňafla liška. "A nebudu čekat dlouho. Jinak si můžete udělat nová mláďata!"

Havran zanaříkal a prudce vzlétl, jeho samice i poslední mládě se usadily na větev nad obeliskem. Liška cítila, jak havráně v její mordě chladne. Přišla k Varadovi a mávla packou, hejno much se zvedlo z rány, pokryté krevní sraženinou.

Havran zakroužil nad obeliskem, prasklinky se opět začaly měnit v písmena. V zobáku vlekl malou koženou lahvici.

"Vylij to na člověka," řekla liška. "Všechno. Vy si můžete svá mláďata odnést rovnou do Zahrady."

Havran dosedl na Varadovu hruď, položil před sebe lahvici a jediným mávnutím zobáku ji rozpáral. Z mužova těla se slabě zakouřilo a proběhly jím drobné záchvěvy.

"Nic," zaskřehotal havran. "Říkal jsem ti to."

"Tady máte svá mláďata," hodila po něm liška obě ptačí mrtvolky. "Vezměte si je a zmizte."

Pak došla k Varadovi a pečlivě na něj vytřásla z lahvice všechny kapky tekutiny. Dýchala mu do studené tváře. Konečně se muž pohnul, otevřel oči a pak si je přetřel dlaněmi:

"Dlouho jsem spal."

Liška složila čenich na přední tlapy a mlčela.

"Kdo jsem? Zapomněl jsem, kdo jsem. Řekni mi to, prosím," řekl lišce, ale ona neodpověděla.

"Jsem člověk. A ty jsi zvíře, liška. Už to vím. Jsem Varad a vezl jsem pro svého otce ptáka se zlatým peřím. Kde je ten pták, liško?"

"Tvoji bratři ho vezou tvému otci," zakňučela. "Vezou i princeznu Aureu a koně se zlatou hřívou."

"Pak je to v pořádku," usmál se člověk. "Zlatý pták se dostane k mému otci a tím bude splacen můj dluh vůči němu. A Aurea... Aurea je divoká rysí samice, kterou oni nedokážou ani ochočit, ani zkrotit. Aurea se vrátí zpátky."

"Cos viděl," zeptala se liška, "cos viděl, když jsi spal?"

"Nepamatuji se," zadíval se Varad na svou proseknutou šupinatou košili. Zvedl svůj meč, který jeho bratři nechali ležet v trávě. "Tma. Zima. Nevím."

"Zůstal jsem dlužný," řekl pak, "králi Kasilovi. Musím jít a zabít draka."

Tázavě na něj pohlédla. "Musím jít a zabít draka, který ničí země východně od předělu. Má deset tisíc hlav, deset tisíc arvenských bojovníků. Musím se s ním utkat." Vykročil k prostřední cestě a nezdržoval se zjišťováním, zda je nápis na obelisku stejný jako tenkrát.

"Sbohem, liško," otočil se ještě a znovu se usmál. "Děkuju ti. I tobě jsem zůstal dlužný. Sbohem, jestli to slovo něco znamená, mám pocit, že žádný bůh není."

Polekaně ucouvla. "Usmíváš se," řekla."Předtím jsi se nikdy neusmál."

"Nepamatuju se už přesně, co bylo předtím... Liško!"

"Varade?"

"Myslím, že jsem se s někým setkal, tam, kde jsem byl."

"S kým?"

"S gomerským knížetem. Řekl, že teď jsem jeho synem a on je mým otcem."

+++

Celý zbytek dne a ještě další den šel územím zotročeného Ilduru a vyhýbal se lidem. O polednách jej dostihla arvenská jízdní hlídka, čtyři jezdci na vysokých koních. Jezdili kolem něho dokola a hrdelními hlasy vykřikovali urážky. Bodali po něm kopími a on jejich výpady odrážel dlouhou jasanovou holí. Když měl dost té zábavy, jednoho po druhém srazil holí ze sedel do trávy. Tři z nich zabil, čtvrtého ušetřil. Rozdrtil mu prsty na rukách plochou jeho vlastní sekery a připoutal jej na koně.

"Vyřiď, že se vrátil syn gomerského knížete," nakázal mu, než koně vypustil do krajiny. "Vyřiď to všem."

Se třemi koňmi a se zbrojí zabitých Arvenů postupoval dál. Na sklonku druhého dne dospěl na práh gomerské vrchoviny, třetí den uviděl kamennou věž gomerského hradu vystupovat nad koruny stromů. Jak sjížděl po úbočí, všiml si bledé skvrny po své levé ruce. Zastavil koně a čekal. Bledá skvrna se přibližovala, až z ní byl bílý kůň, pokrytý zaschlým bahnem, boky podrásané trny. Ohlávku měl strženou a ve špinavé hřívě jen tu a tam zlatý vlásek.

"Bratříčku," řekl Varad, když kůň došel až k němu. Usmál se a polaskal jej po chřípí. "Zdá se, že máme společnou cestu."

Rozpřáhl se a ukázal ke kamenné gomerské věži.

"Čekají na nás."

ilustrace Alois Křesala

Vám nabízí

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

Dech draka 1-6/1994	**rozebráno**
Dech draka 1-6/1995	jedno číslo 22 Kč
	celý ročník 120 Kč
Dech draka 1-6/1996	jedno číslo 29 Kč
	celý ročník 162 Kč
Síla oceli	43 Kč
- fantasy hra pro 2 hráče	
Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad	49 Kč
- první díl série gamebooků	
Hexový papír A3	2 Kč
- oboustranný, dvě velikosti hexů	
Placka GAMECON '95	15 Kč
Placka GAMECON '96	15 Kč

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přitom si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

Dech Draka

DRAČÍ DOUPĚ

Radovan Vlk

Valekův meč

jeskyně DrD

Valekův meč

Tato jeskyně byla vytvořena pro hráče na nulté úrovni (bez povolání, použita jen jedna rasa - člověk). Je určena hlavně pro začátečníky, kteří se s DrD teprve seznamují. Je to jakási pozvánka do světa Skaltu, do světa fantazie. Svět je popsán na začátku. Hra začne vysvětlením pravidel (pokud se tak již nestalo) a základních principů hry (nejste v současnosti). Po naházení postav se může začít hrát. Vybavení si postavy pořizují až když se rozhodnou vyrazit.

Skalt

Je jen málo zemí, kde lidé neznají slunce. Jsou to země mraků, deště a větru, rozprostírající se v údolích velkých řek na severu, kde se mraky ženou jen pár desítek sáhů nad zemí a kde věčně mrholí a prší. Mlha zde rozhodně není výjimkou, spíše naopak.

Ale se Skaltskými močály se tyto kraje nedají srovnávat. V těchto rovinách je při jasném počasí vidět i na deset sáhů. Jen kupci tudy projíždějí po udržovaných cestách vedoucích dva sáhy nad okolím. Těch pár, co sešlo z cest a povedlo se jim z tohoto kraje vrátit jinak než nohama napřed, na tuto zemi vzpomíná jen velmi nerado a má o noční můry postaráno. Zdejší obyvatelé nedokážou pochopit blažený úsměv kupců, když při náhodném a také velmi řídkém závanu větru uvidí před sebou kopec. Tyto kopce, spíše kamenné sutě, jejichž vznik je naprostou záhadou, jsou posázeny kamennými domy, namačkanými na sebe jak to jen jde.

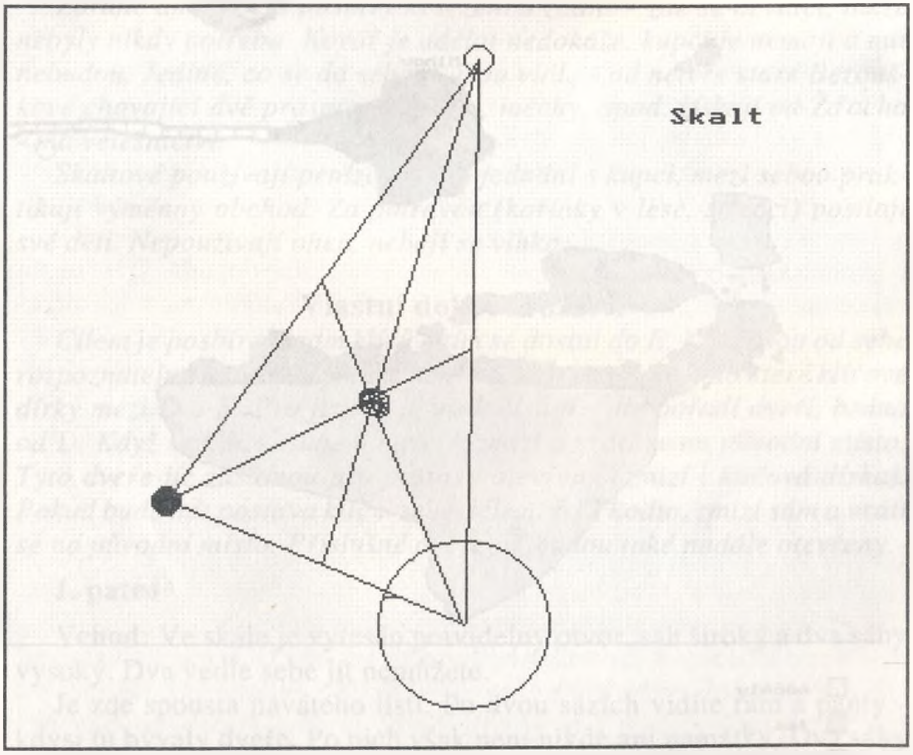
Je to země nikoho, snad jen vlhkosti a komárů. Těch pár králů, kteří se rozhodli tuto zemi prohlásit za své území, se ještě velmi rádo stahovalo zpět.

Voda. Živel nestálý a slabý. Krutě se podepsal na obyvatelích této země. Ale voda, dá-li se kapka ke kapce, je jeden z nejnebezpečnějších živlů. A tak zatímco vše ostatní pomíjí, ona určuje tok času a vše formuje ku obrazu svému. Okolní království stoupají a padají, největší stavby se proměňují v prach, ale Skaltové, jak nazývají kupci zdejší obyvatele, se nemění, stejně tak jejich města.

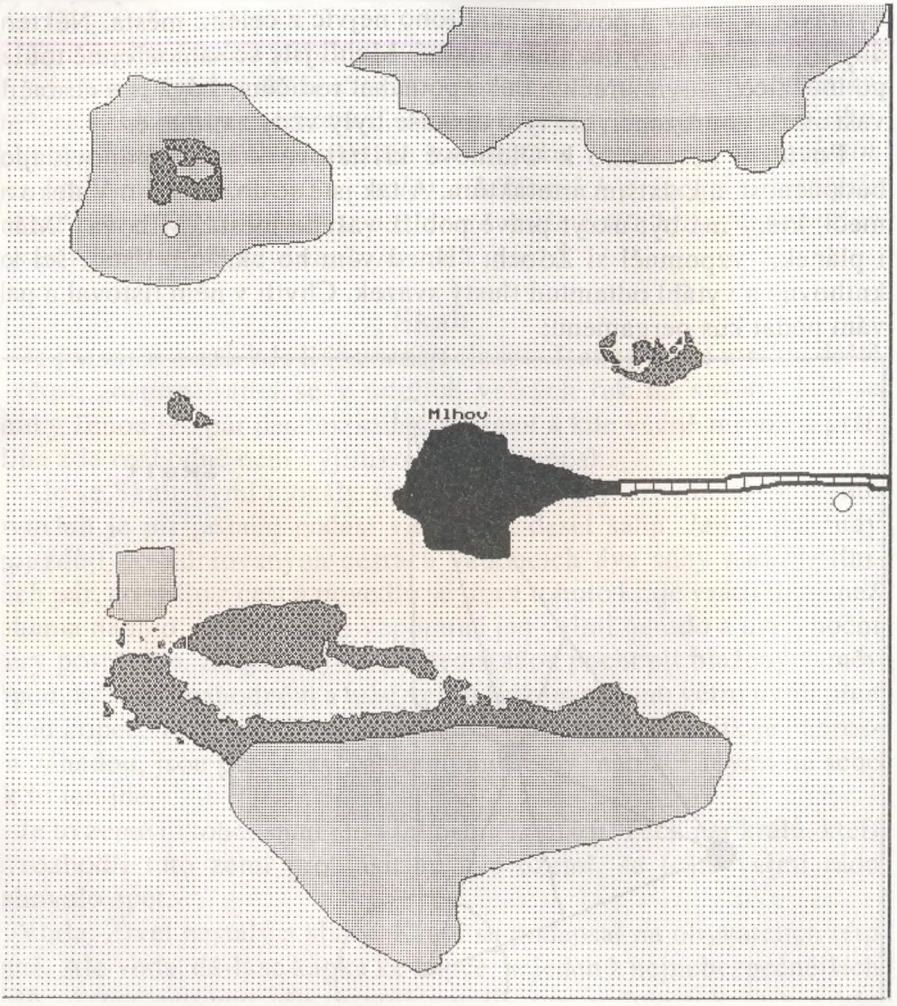
Ale to je již minulost. Už několik let se děje něco zlého. Kopce se začínají ponořovat. Pomalu, ale nevyhnutelně. Osud? Voda si bere svůj národ nazpět. Proč? Kdo ví. A tak bude i tato rasa časem zapomenuta. Zapadnou legendy, artefakty, a bohové v zapomnění?

Jednou jste o tom rokovali se starým Žďochem. Vždycky vám vyprávěl legendy a pověsti, znal toho nejvíc z celého města. Některé dny by tu jinak byly obzvláště nudné. Mohli jste se samozřejmě toulat po močálech, lovit střečky, nebo pomáhat rodičům, když jim nestačili vaši starší sourozenci, ale tyto diskuse byly vždy zajímavé.

Povídání se stočilo k Oldinově křišťálové kouli, předpovídající budoucnost, a k dalším artefaktům. A tak jste se dozvěděli o Valekově meči, který má být ukryt právě poblíž vašeho města, Mlhova. "Mám i plánek," vzpomněl si Žďoch. "Hned vám ho ukážu." Vstal, šel ke knihovně a vytáhl odtamtud tlustý svazek. Chvíli v něm listoval a pak vám podal kus pergamenu:



"Ale mně nic neříká. Tento list byl položený volně u místa, kde měl být plánek, takže vůbec není jisté, zdali je pravý. Počkejte, ještě vám dám mapu okolí města," říká, a podává vám druhý svitek. "Tady je, okolí Mlhova." *(mapka na další straně)*


Mlhov
močály
les
skály

Skalt není jen název po zdejšího obyvatele, je to i bůh bažin, po němž jsou zdejší močály pojmenovány, a má v močálech i pár svatyní. Právě ty jsou dvěma malými kroužky na prvním svitku. Ten velký je Mlhov. Na mapce okolí Mlhova je však zakreslena jen jedna ze svatyní, ta u cesty. Mapy nejsou stejně orientovány, podle světových stran se Skaltové neřídí (slunce nikdy není vidět). Žďoch, stejně jako ostatní, tu nezakreslenou svatyni zná. Artefakt je ukryt ve skalách směrem nahoru od cesty, v průsečíku těžnic trojúhelníku. Svatyně - kruhová stavba o průměru čtyř sáhů. Bydlí v ní mnich, který se o ni stará. Slouží jen k modlení. Pokud postavy nebudou moci místo úkrytu nalézt, přijde na to Žďoch.

Zbraně ani brnění postavy neseženou žádné - zde se neválčí, takže nebyly nikdy potřeba. Kovář je udělat nedokáže, kupci je nemají a mít nebudou. Jediné, co se dá sehnat, jsou vidle - od neteře staré Bezoušk ové chovající dvě prasata. Lucernu, měchy, apod. získají od Žďocha - má vetešnictví.

Skaltové používají peníze jen při jednání s kupci, mezi sebou praktikují výměnný obchod. Za potravou (kořínky v lese, střečci) posílají své děti. Nepoužívají oheň, nebojí se vlhka.

Vlastní dobrodružství

Cílem je posbírat sedm klíčů a tím se dostat do E. Klíče jsou od sebe rozpoznatelné jen zoubky, také není poznat, který patří do které klíčové dírky mezi D a E. Pro jistotu je však čísluji - dle pořadí dveří, bráno od D. Když se klíč zasune do dveří, zmizí a vrátí se na původní místo. Tyto dveře již zůstanou pro postavy otevřeny (zmizí i klíčová dírka). Pokud bude mít postava klíč u sebe déle než 12 hodin, zmizí sám a vrátí se na původní místo. Příslušné dveře již budou také nadále otevřeny.

1. patro

Vchod: Ve skále je vytesán pravidelný otvor, sáh široký a dva sáhy vysoký. Dva vedle sebe jít nemůžete.

Je zde spousta navátého listí. Po dvou sázích vidíte rám a panty - kdysi tu bývaly dveře. Po nich však není nikde ani památky. Dva sáhy odtud se situace opakuje - tentokrát však dveře leží zrezivělé na zemi za panty. Po dalších dvou sázích jsou zase dveře, výjimečně v pantech, ale otevřené. Nejde s nimi hnout, ale prolezete. Po dalších dvou sázích opět dveře, také značně zrezivělé, ale zavřené.

Bere za kliku: Klika ti zůstala v ruce.

Vyráží: Dveře s rachotem povolily a s hromovou ranou, která se rozlehla v chodbě, dopadly na zem. Ty jsi je málem následoval. A kousek před vámi jsou další dveře.

Jdou otevřít bez obtíží, za nimi jsou zase další - s jejich otevřením také není žádný problém. Uslyšeli jste cvaknutí - ty dveře za vámi se samy zavřely. *(tma)*

A - Před vámi je do skály vytesaná místnost. Strop je tu stejně vysoko jako v chodbě, je zde o něco tepleji než venku. Spousta prachu, stopy v něm žádné.

B - V místnosti stojí socha jakéhosi ještěra vztyčeného na zadních tlapách *(Skalt)*. Strop je tu vysoký asi 3,5 sáhu. Ještěr je vysoký asi 2 sáhy, stojí na podstavci vysokém jeden sáh. Má zrohovatělou kůži a otevřenou tlamu plnou špičatých zubů. *Pokud byly postavy těsně předtím v C:* Zdá se, jako by měl o něco víc otevřenou tlamu než sochy v ostatních místnostech. *Když se soše pohne jazykem dolů (což se stane automaticky, strčí-li se do tlamy ruka), tak se socha o sáh dozadu posune a odhalí schodiště dotů.*

Socha se pohnula a za skřípavých zvuků se sune dozadu. Dýchne na vás chladný vzduch. Na místě, kde stála, se objevuje díra, v níž rozeznáváte schodiště. Vede hodně hluboko *(převýšení je 20 sáhů)*. Schody se ve světle lesknou. *(Jsou vlhké a kluzké - při sestupu past Obr~7(při opatrném sestupování 2)~nic/spadnutí a potlučení za 1 život.)*

Až se jazyk zase dá nahoru, socha vjede na své místo a tam, kde stála, zůstane sedmý klíč.

C1-C6 - za mřížemi (bez zámku) stojí socha jakéhosi ještěra vztyčeného na zadních tlapách. Strop je tu vysoký asi 3,5 sáhu. Ještěr je vysoký asi 2 sáhy, stojí na podstavci vysokém jeden sáh. Má zrohovatělou kůži a otevřenou tlamu plnou špičatých zubů.

Po prohledání - C2 - v tlamě jste našli jakýsi kus kovu, po vytažení jste zjistili, že to je část klíče - bez zoubků. C5 - v tlamě jste našli jakýsi kus kovu, po vytažení jste zjistili, že to je část klíče - zoubky bez násady, takže pro žádný zámek není dost dlouhý (a tudíž nepoužitelný). *Je to první klíč.*

D - Vstupujete do prázdné velké místnosti, tak velké, že do protějších rohů téměř není vidět.

Příšerí

Krvavý běs[+]

Životaschopnost:	5
Útočné číslo:	3/0,3/0
Obranné číslo:	8
Odolnost:	16
Velikost:	B-C
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	C,D,G2,K2
Pohyblivost:	15/magický tvor
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	175
Síla mysli:	10

Podoba a výskyt: Krvavý běs, někdy též "zkrvavenec" či "krvavec", je nemrtvá bytost lišící se od běžné zombie již na první pohled. Tělo zkrvavence je pokryto četnými ranami, ze kterých neustále prýští krev. Krom této zvláštnosti se však tělo krvavce zdá být zachovalejší, než je tomu u nemrtvých zvykem, a postrádá jakékoli známky hnilobného rozkladu.

Krvavec se vyskytuje spíše na opuštěných místech po západu slunce. Jeho výskyt je zaznamenáván zejména tam, kde byl v minulosti brutálně zabit humanoid či kde došlo k jinému velkému krveprolití. Proto se s ním lze setkat například v zatuchlých kobkách mučíren či v noci na městských popravištích.

Boj a zvláštní schopnosti: Krvavý běs útočí bez rozmyslu na vše živé, co je v dohledu. Páchá tím svou soukromou pomstu na těch, kdo způsobili jeho posmrtná muka. K útokům užívá svých rukou, avšak tyto útoky nejsou tím, co činí z krvavce nebezpečnou stvůru. Tím je krev prýštící z jeho ran. Každá postava, která se nachází v okruhu dvou sáhů od krvavce, si musí každé kolo hodit proti pasti Obr~(15-OČ)~nic/potřísnění, aby se zjistilo, zda došlo ke kontaktu krve zkrvavence s obnaženou kůží postavy. Pakliže v tomto hodu postava neuspěje, znamená to, že ke kontaktu došlo a musí házet proti pasti Odl~9~nic/berserk na 3k6 kol - neuspěje-li, propadne krvavému šílenství a po určenou dobu útočí fyzicky na vše živé (nikoli nemrtvé) v dohledu.

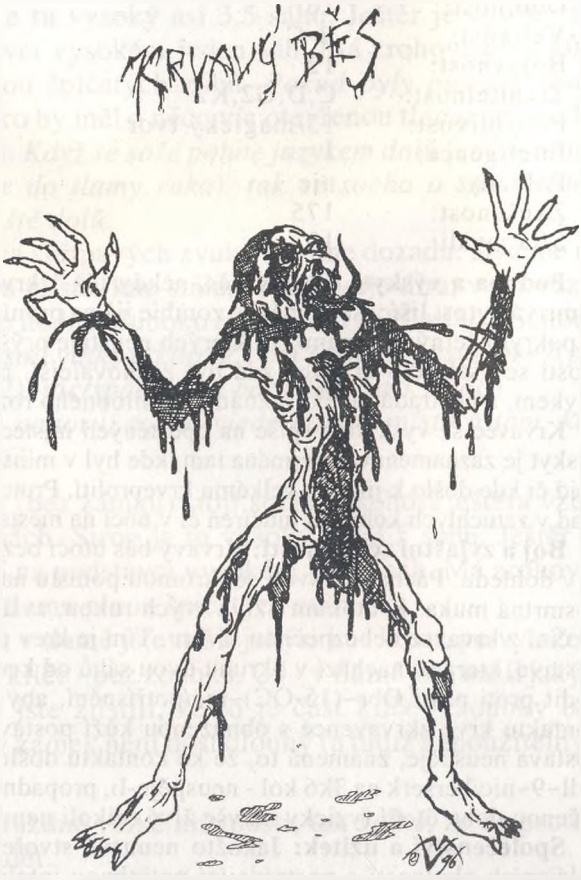
Společenství a užitek: Jakožto nemrtvá stvoření vznikající na základě zvláštních okolností a postrádající potřebnou inteligenci nevytvářejí krvaví

běsi žádná vědomá společenství s jinými nemrtvými a jejich společný výskyt je nahodilého rázu. Co se týče vlastního vzniku krvavého běsu, neexistuje na tuto záležitost jednotný názor: zatímco kněží tvrdí, že se jedná o jedince, kteří unikli mukám pekelným, metafyzici a monstrologové se kloní spíše k myšlence, že zkrvavenec pochází z osoby, jež si své peklo stačila prožít již na zemi.

Přestože se to jeví takřka nemožným, i z takové zrůdy, jako je krvavý běs, lze mít užitek. Zdrojem tohoto užitku je krev krvavce, která je vítaným zpestřením každé alchymistické truhly, neboť je-li tato krev sebrána do jedné směny poté, co vytryskla, a smíšena s alkoholem libovolného složení za účelem uskladnění, může ji alchymista užít dvěma různými způsoby:

1) Krev je poměrně dobrým zdrojem magenergie, z jedné pinty lze vylouhovat 2-20 magů.

2) Destilovanou krev naředěnou v poměru 1:2 vodou lze aplikovat jako nápoj se stejnými účinky jako má potřísnění touto krví. Jedna pinta vystačí na 3 dávky takového nápoje. Z jednoho zkrvavence lze vyzískat až 2k6 pint dle okolností. Není-li krev uskladněna výše uvedeným způsobem, ztrácí účinek po 3k10 směnách.



Dračí galerie

1996

Několik slov o některých autorech

Filip Bečvář

Narozen 1978, bydlí v Praze. Nyní student SOU, obor elektromechanik.

Zájmy: kreslení, fantasy, cyberpunk, gamebooky, RPG (DrD, Warhammer, HeroQuest), karetní hry (Magic, Spellfire), hudba (techno, rave, trance, vážná hudba), sport (basketbal, plavání, hokej).

Dílo: umístění v několika výtvarných soutěžích, ilustrace v Dechu draka.

Vzory: Kája Saudek, Martin Zhouf, Boris Vallejo, Luis Royo.

Lukáš Hlubek

Narozen 1978, bydlí v Ostravě. Nyní student veterinárního lékařství v Brně.

Zájmy: kreslení, vandrování, fantasy, DrD.

Dílo: od roku 1996 stálý spolupracovník Dechu draka.

Dáša Hromádková

Narozena 1974, bydlí v Praze. V současné době studuje kulturní antropologii na UK.

Zájmy: mýty, pohádky, pověsti, fantasy, kreslení, fotografování, společenský tanec, rocková hudba, výlety do přírody, lyžování, cestování, ...

Dílo: ilustrace v "družinovém" fanzinu Hosníkovské rozhledy.

MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO

MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO

MAGSESO

MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO

MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO

MAGSESO

MAGSESO - MAGicky SE SOustřeď

Tato hra je modifikací známého PEXESA, se kterou jsme se seznámili na Čaroconu v Brně v roce 1994. Její pravidla jsou následující:

1. Hra je určena pro 2 a více hráčů, optimální počet jsou 4.

2. Ve hře je celkem 32 různých obrázků na 64 čtvercových kartičkách. Ty se na začátku hry promíchají a rozloží na stole lícem dolů do čtverce 8x8 kartiček.

3. Začínající hráč se určí losem, dál se hráči v tazích střídají (viz níže).

4. Hráč na tahu si vybere dvě kartičky a otočí je lícem vzhůru. Jsou-li stejné, ponechá si je a je opět na tahu. Jsou-li různé, otočí je opět lícem dolů, ale napřed je mezi sebou vymění. Pak je na tahu další hráč.

5. Hra končí, když jsou rozebrány všechny kartičky. Kdo jich získá nejvíc, vyhrává.

MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO
MAGSESO

Veronika Martonová

Narozena 1980, bydlí v Ostravě. Nyní studentka gymnázia.

Zájmy: kung-fu, kreslení, potápění, DrD, studium východní kultury a náboženství, papoušci.

Miroslav Višňák

Narozen 1959, bydlí v Ostravě. V současné době pracuje jako provozní technik v elektrárně.

Zájmy: sport, literatura.

Michal Vondráček

Narozen 1973, bydlí v Praze. Nyní studuje na právnické fakultě UK.

Zájmy: kreslení (hlavně nestvůr, příšer a monster), RPG (zejména AD&D), Magic, počítačové hry, plastikové modelářství.

Dílo: ilustrace v časopisech Dech draka a Legenda, spolupráce na počítačové hře Brány Skeldalu.

Dračí galerie 1996 - obrazová příloha časopisu Dech draka.

Autoři: Filip Bečvář, Jaroslav Gerec, Lukáš Hlubek, Dáša Hromádková, Tomáš Jung, Veronika Martonová, Miroslav Višňák, Michal Vondráček.

Obálka: Michal Vondráček

© 1996 by Dech draka

Zrcadlový běs[+]

Životaschopnost:	o 5 vyšší než zaživa
Útočné číslo:	pouze zvláštní
Obranné číslo:	12
Odolnost:	25
Velikost:	jako zaživa
Bojovnost:	10
Pohyblivost:	18/magický tvor (s omezením - viz níže)
Zranitelnost:	viz níže
Inteligence:	jako zaživa
Poklady:	nic
Zkušenost:	350 + 30 x životaschopnost
Síla vůle:	životaschopnost x 3

Podoba a výskyt: Zrcadlový běs je zákeřná inteligentní nemrtvá nestvůra, jejíž výskyt se omezuje na místa, kde zemřela velmi zlá bytost vládnoucí magií. Zrcadlový běs jako takový je bytost nehmotná a neviditelná (tato neviditelnost je takové povahy, že ani kouzlo na zviditelnění neviditelných není schopno jej odhalit), lze však spatřit jeho odraz v zrcadlech či v předmětech, jejichž povrch zrcadlí své okolí. Je-li spatřen takto, pak vyhlíží jako hnijící, rozpadající se humanoid v tlejících cárech oděvu, který měl jeho předobraz naposledy na sobě.

Jak plyne z výše uvedeného, zrcadlový běs byl spatřen pouze coby odraz v zrcadle či obdobných předmětech, avšak byly již zaznamenány i případy, kdy k jeho spatření došlo skrze stříbrnou lžíci či vodní hladinu.

Boj a zvláštní schopnosti: Jak již bylo uvedeno výše, je zrcadlovec bytostí v podstatě nehmotnou a neviditelnou. Proto snaží-li se ho postavy zasáhnout, je nutno na tento souboj nahlížet jako na boj s neviditeným protivníkem. Pokud se postavy orientují podle odrazu zrcadlovce, který jsou schopny vidět, mají postih k hodu na útok o 2 menší. Zrcadlový běs je tak odolný, že jej lze poranit jen kouzelnými zbraněmi s bonusem +3 a lepšími, přičemž tyto zbraně působí zranění odpovídající jejich bonusu (tj. meč +3 způsobí zranění za 3 životy). Chce-li kouzelník vyvolat kouzlo, které má účinkovat na zrcadlovce, musí jej vyvolat s dvojnásobným množstvím magenergie než obyčejně.

Z povahy zrcadlového běsu vyplývá i zvláštní způsob jeho útoků. Zrcadlovec může zaútočit pouze na postavu, jejíž odraz se nachází na stejném předmětu jako odraz zrcadlovce, přičemž tato postava musí tento útok sledovat (tj. postačí odvrátit hlavu, aby postava nebyla útokem zasažena, jinak řečeno postava musí vidět, jak do jejího odrazu zatíná zrcadlovec spáry, aby nesla následky útoku). Zrcadlovec při splnění těchto podmínek útočí dvakrát za kolo a každý takový útok (který automaticky zasahuje) způsobí postavě stínové zranění ve výši 2k6 životů. Klesne-li počet životů takto na polovinu, musí tato postava házet proti pasti Odl+Int~6~bezvědomí na 2k6 hodin/smrt

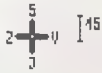
hrůzou. Bezvědomí vyvolané útoky zrcadlového běsu je takové, že i po bližším ohledání těla se postava jeví jako mrtvá - past Int~10~rozeznání známek života/nic.

Velmi účinnou cestou, jak zničit zrcadlovce, je zlikvidovat veškeré lesklé předměty v dohledu se zvláštním zřetelem na předměty, které mají postavy u sebe, neboť skrze tyto by se mohl zrcadlovec z této pasti vysmeknout. Lze též bojovat se zrcadlovým běsem potmě, kdy on nemůže postavy zranit.

Způsob pohybu: Zrcadlový běs je schopen se pohybovat z místa na místo pouze prostřednictvím svého odrazu. Jakmile se odráží v lesklém předmětu o průměru alespoň 2 palce, je schopen se pohybovat s ním. Jinými slovy se zrcadlovec může pohybovat v prostoru pouze potud, pokud se v každém okamžiku bude odrážet alespoň v jednom předmětu o průměru 2 palců.

Společenství a užitek: Jakožto nemrtvý vznikající za zvláštních podmínek se zrcadlovec nevyskytuje ve více exemplářích na jednom místě, avšak vzhledem k jeho inteligenci je možné a reálné, aby se sám přesunul do míst, kde bude mít společnost.

Co se týče užitku, existuje jeden kuriózní způsob, jak zrcadlovce využít. Lze ho rafinovaně "nalákat" do uzavíratelného medailonu se zrcátkem a odtud jej poté vypustit na místě určení - je celkem jisté, že zrcadlovec bude tak rozčilen, že zaútočí na vše živé v dosahu - je to tedy jistý, ačkoli nebezpečný a nedostupný, prostředek k tomu, jak nenáviděnému protivníkovi přichystat krušnou chvilku.

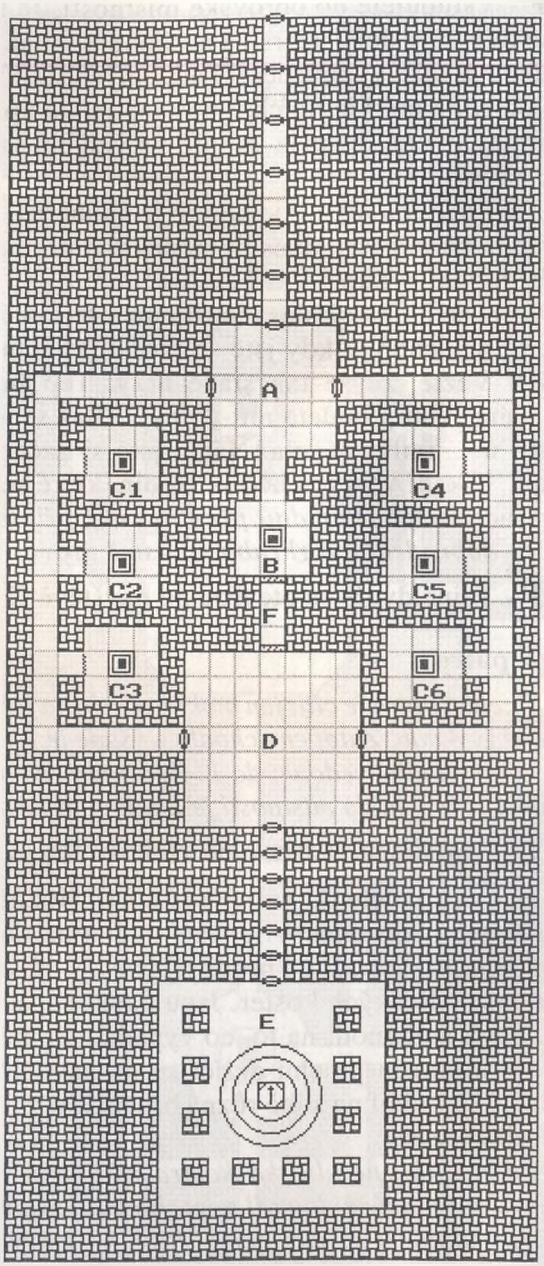


1. PATRO

mříže

socha

schody, poklop, meč



E - Vstupujete do obrovské místnosti. Je stejná, jako ta předchozí, ale o dva sáhy delší a širší, a neskonale vyšší. Ke stropu nedohlédnete. K němu se také vypíná deset kamenných sloupů, sáh širokých, stojících sáh od zdi a obklučujících vyvýšené místo uprostřed. Zde, pod skleněným poklopem, či spíše kopulí, na velkém válci, něco vydává modravou záři.

Když přijdou blíž: Pod kopulí je nádherný, runami popsaný meč. Při pohledu na něj vás, dnes už poněkolikáté, zamrazí v zádech. Vydává slabé modré světlo.

Ozve se hluboký hlas, nepříjemně se rozléhající místností: "Musíte být velmi schopní, kdy jste se dostali až sem. Ale můj čas ještě nenadešel. Vězte, že se tak stane brzy. Teď odejděte v pokoji. Já vás zavolám. Vstup budete mít volný." Hlas se ještě chvíli rozléhal místností, než umlkl docela. Náhle jste si začali uvědomovat, že slyšíte tikání. Tikání velkých hodin. Hodin, které se otáčí pomalu, ale přesně a nezadržitelně. *Pár dnů předtím, než přijde Čas meče, uslyší tikání opět - dobrodružství zhruba na osmé úrovni.*

F - Tajné dveře se otevřou po návštěvě E.

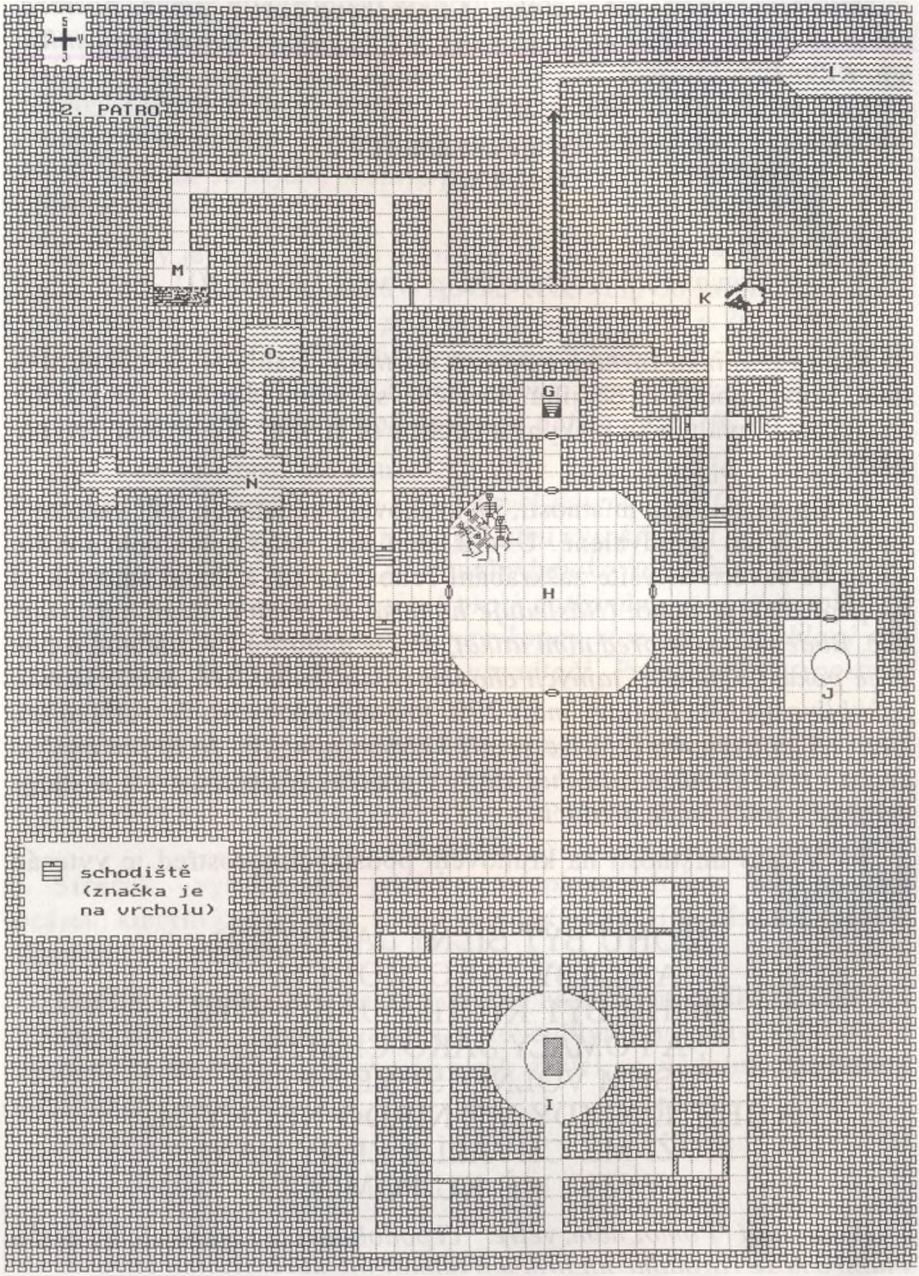
2. patro

V celém patře je cítit jen mokrý prach, na jeho pach si postavy po jedné směně zvyknou. Zatopené chodby - všude je vody jen 10 - 30 coulů, kromě klesající chodby vedoucí do L. Zde voda začíná stoupat u počátku šipky a před vchodem do místnosti je hladina vysoko 50 coulů.

G - Malá místnůstka, plná vlhkosti, která je úplně prázdná.

H - Vstupujete do velké místnosti. Hodně velké, protože světlo na její konec nedosáhne. Ale stačí udělat pár kroků kterýmkoli směrem, a už se světlo odráží od protější stěny. V severozápadním rohu je velká hromada - lidských koster. Jsou napůl zapadány prachem a pavučinami. Stačí stoupnout na to, co vypadá jako pevná půda, a zjistíte, že je to jen hromada prachu držící se na pavučině. Zjevně jsou to kostry válečníků - mají na sobě různá brnění a v tom, co zbylo z rukou, dosud svírají zbraně.

Žádná jiná než lidská kostra zde není. Souboj královští žoldnéři kontra spící hrůza dopadl nerozhodně - zemřeli všichni. Kterého krále to byli žoldnéři se říci nedá, štíty, na kterých byly erby, se už dávno rozpadly.


S
Z
V
J
2. PATRO
L
M
K
O
G
N
H
J
schodiště
(značka je
na vrcholu)
I

Použitelné věci - 48 zlaťáků, 3 kroužkové košile, šavle, bastard, obouruční meč. Všemu klesá útočnost o 1, kroužkové košile mají sníženou KZ o 1.

Dále je tu (určí se hodem 1k6):

1 - železný náramek (zvyšuje obratnost o 2)

2 - železný prsten (nic zvláštního)

3 - 3k10 zlaťáků

4 - 3k10 stříbrňáků

5 - velký kovový štít (zvyšuje OČ o 3, váží 130 mincí)

6 - nic

Než se skupinka rozhodne opustit místnost: Náhle se ozvala dunivá rána, pravděpodobně od jihu. Rozléhá se velmi dlouho, ale jakoby neustává. Převaluje se jeskyní a nechce se jí ven. *(To vylézá zombie v I.)*

I - Uprostřed této místnosti, na kruhovém podstavci, leží kamenný katafalk. Víko je odvalené. Uvnitř není nic, nebo spíše není nikdo. Vtom od severu uslyšíte zaškrábání čehosi po zdi a ihned nato jakési šoupání. Pak je ticho. *(Následuje honička se zombií, která má druhý klíč. Bude se snažit před nimi utíkat, aby je donutila k rozdělení, a pak se je pokusí s pomocí tajných chodeb chytat jednotlivě. Má zvýšenou pohyblivost (13). Postavy mají 20% pravděpodobnost, že zaslechnou klapnutí tajných dveří (háže se při každém použití). Je to jen otočná deska - použití může zanechat stopy v prachu. Nalezení dveří je automatické - stačí lehce přitlačit.)*

J - V této místnosti na kruhovém podstavci uprostřed je vytesán tento nápis:

MOHU BÝT SILNÝ JAKO OBR
A SLABÝ JAKO MOUCHA.
MOHU BÝT RYCHLÝ JAKO VÍTR
A POMALÝ JAKO CHMÝŘÍ.
JSEM VOLNĚJŠÍ NEŽ PTÁK
A JEŠTĚ NIKDY MĚ NIKDO NECHYTIL.
MUŽI MĚ CHVÁLÍ A ŽENY HANÍ.
VYZVI MĚ KU POMOCI !

Po zvolání "Pomoz nám, větře!" či podobném se zvedne vichr, deska s nápisem se rozpadne na prach a odhalí tak úkryt třetího klíče.

K - Vcházíte do místnosti prapodivného tvaru. Ve východním cípu je navršena asi sáh vysoká, sáh široká a dva sáhy dlouhá hromada hlíny, mající vpředu otvor. *Je to doupě Vodlíka (viz bestiář). Pokud mu ho postavy začnou ničit (je v něm čtvrtý klíč), přijde za 1-6 kol (je pod schody) a smutnýma očima bude pozorovat postavu ničící mu jeho doupě. Jakmile se nějaká postava pohne k němu, začne ihned utíkat ven (přes L).*

L - Vody je tu po pás. Po osmi sázích vidíte strop ponořovat se do vody. Voda je tu úplně černá - zjevně vede ven, do rašeliniště. *Když budou postavy chtít jít dál, podlaha klesá za 1 sáh o 10 - 20 coulů. Místnost je dlouhá asi 15 sáhů, končí neprůchodným bahnem, které se uložilo před sesutou skálou. Otvor vedoucí ven je velký 20x20 coulů. V severozápadním rohu je pod nánosem bahna pátý klíč.*

M - Tato místnost má pouze 2x3 sáhy. Jižní stěna je hliněná s několika otvory od myší nebo krys. *Krysí doupě - v hlíně je množství cestiček a hnízd. Toto krysí hnízdo je velmi vysoké - ústí až na povrchu. V severozápadním rohu je 10 coulů hluboko zahrabaný šestý klíč. Většina krys je zrovna na tažení proti potkanům na druhé polovině skalního ostrova. Dokud postavy nevykopou více než 1 krychlový sáh hlíny, krysy (3k10 + 3k6) na ně nezaútočí. Pronásledovat postavy nebudou.*

N, O - Velmi vlhké místnosti, ve kterých stojí 20 coulů vody. *Není tu nic než 5 coulů bahna.*

Bestiář

Střeček - vypadá jako ještěrka, má plovací blány, úzký vysoký ocásek, kterým kormidluje, a velmi chutné maso. Jí se zásadně syrové. Zbarvení je šedé a černé.

Vodlík - vypadá jako malé selátko se zakrnělými oušky, plovacími blánami žáby a s ocáskem ještěra, celé je dlouhé asi sáh a je 30 coulů vysoké. Je to býložravý obojživelník živící se vodními rostlinami a rašelinou.

Legendy

Skalt - jeho popis viz sochy v B a C. Stvořitel světa, ostatní bohy Skaltové neuznávají.

Skaltské močály - vznikly za války Skalta s Ledovými obry - jeden ledový obr (ať jeho lebka pod podlahou odpočívá klidně (Skaltové lebky předků do močálu nepohřbívají) - obdoba budižmuzemělehká) po Skaltovi hodil sněhovou kouli. Jejím rozpuštěním vznikly na do té doby suché pláni močály.

Vysvětlivky k mapce okolí Mlhova

Bažiny, rašeliniště, močály - prostý močál, tj. zatopená půda, kde půda i voda jsou ve stejné výšce a navzájem se za ta léta promísily. Rostou zde různé vodní rostliny, ale hlavně mech rašeliník.

Les - Černé holé stromy, převážně vrby a osiky, na 6 sáhů čtverečních připadá 1 strom.

Skála - z kamene, jeho druhy Skaltové nerozlišují, protože tu je pouze jeden.

Valekův meč - jeskyně DrD
Autor: Radovan Vlk
Grafická úprava: Dech draka
Mapky byly vytvořeny v programu Dungeon Editor

Tato jeskyně se umístila na 3. místě v soutěži O spár Zlatého draka '95.

Slovanské bájeslovi

Tomáš Prokůpek

NIŽŠÍ BYTOSTI

Zatímco o bozích toho víme žalostně málo, o nižších bytostech, proti nimž byla církev téměř bezmocná, se nám dochovalo nepřeberné množství svědectví (třebaže převážně z nové doby). Proto zde budou popsány jen ty nejdůležitější z nich, zaznamenané na celém území obývaném Slovany.

Kult předků

Víra v duchy předků, kteří slouží jako ochránci domovů, byla rozšířena po celé Evropě. Zprávy o jejich existenci u Slovanů máme jak z letopisů od 11. století, tak i z novodobých etnografických záznamů. Názvy těchto bytostí se kraj od kraje lišily (rusky domovoj, dědko, ukrajinsky domovik, didko, bělorusky dziad, slovensky dědo, česky šotek, slovinsky šetek (šet=stařec), srbsky sjen, bulharsky stopan), představy o jejich vzhledu však byly víceméně jednotné. V podstatě vždy si Slované představovali ochránce svého příbytku jako drobného mužíčka. Většinou měl vzhled jednoho z předků rodu, jindy žijícího hospodáře a někdy vypadal jako stařec porostlý krátkou hustou srstí, občas dokonce s pazourky místo rukou (totemistické představy?). Vkus domácího ducha byl odvážný, odíval se pestře, nejčastěji do červené. Zhusta na sebe bral podobu drobných domácích zvířat. Poněkud vybočující je představa Bulharů, kteří jej popisovali jako hada žijícího pod prahem (doloženo i u nás - had hospodáříček). Jinak domovoj sídlíval ve chlévě, méně otužilý pak v rožku za pecí. Sem mu hospodyně přinášely jako oběť kousky jídla a mléko, protože nebylo radno si s přízní domového zahrávat. Když byl v dobrém rozmaru, šramotil po domě a tropil si z lidí dobromyslné žerty, pakliže se však rozzlobil, šlo to s hospodářstvím od desíti k pěti. Někdy se též stávalo, že domového vyhnal cizí a silnější domovoj, jehož pak bylo nutno vystrnadit zvláštními obřady. Nesnáze také vznikaly při stěhování. Podle starší představy byl dům bez ochrany, dokud v něm někdo z rodu nezemřel. A tak když se nechtěl nechat dědeček přemluvit, přišly někdy na řadu lidské oběti, jejichž kosti se objevují v základech některých staveb. Později nahradily dědečky zvířata nebo se prováděla symbolická žertva. Rovněž se místy provozovaly rituály, pomocí nichž byli staří domoví stěhováni do nových obydlí. Máme také doloženo, že ochránce svých domovů zobrazovali Slované v podobě drobných dřevěných idolů - už Kosmas se zmiňuje, že naši předkové přinesli na plecích své dědky, mnoho malých model vydala země a v některých oblastech slovanského osídlení mívali ještě docela nedávno venkované někde

v koutku drobné dřevěné figurky, od nichž si slibovali ochranu svého domu. V Bělorusku se pak až do novověku dochoval svátek "dziady", jehož smyslem bylo udržet si záštitu svých předků.

Duchové osudu

Byzantský historik Prokopios z Caesareie (6.stol) prohlašuje, že Slované na osud nevěří. Když jim hrozí nebezpečí, slíbí bohům oběť, a přežijí-li ve zdraví, potom ji skutečně přinesou. Mladší prameny však tvrdí něco jiného. Všichni Slované podobně jako ostatní Indoevropané soudili, že osud novorozeňat určují tři (někdy i více) vysoké, průsvitné a bíle oděné ženské postavy, buď krásné mladé dívky, nebo naopak stařeny. V Rusku se nazývaly rožanice (původně se objevovaly spolu s Rodem, který byl později z této ryze ženské záležitosti vyloučen) a představovaly zřejmě duchy vážených žen rodu. V Polsku jim říkali rodzanice, v Chorvatsku rodjenice, ve Slovinsku rojenice, sujenice, v Srbsku sudjenice, v Bulharsku sudženici, naročnici a u nás sudičky. Objevovaly se po narození dítěte, na matku seslaly spánek a pak dlouho rokovaly a někdy se i vášnivě přely, co mají na chudáka maličkého vymyslet. Řidčeji vystupovaly jako přadleny a délka zlaté nitě, již upředly, značila délku života. Někdy se je lidé snažili obměkčit dary a nechávali jim na stole vedle kolébky víno, chléb, sýr a podobně.

Kromě toho existovala i vtělení vlastního osudu - u Rusů a Poláků dolja, u Srbů sreča. Podle toho, jakou povahu tato bytost měla, se odvíjel i život jejího vlastníka. Někdy bylo možno zlou dolju nebo sreču násilím přinutit, aby přinášela štěstí. Podobnými postavami jsou pak třeba i bída či hoře, jež vystupují i v našich pohádkách.

Vládci lesů, vod a strání

Pánem lesů u východních Slovanů byl lešij či lesovik. Vyhlížel jako stařec s dlouhými bílými vlasy a vousy propletenými ostružiním a kapradím, zelenýma jiskrnýma očima a někdy též se zvířecími rysy - růžky, drápy nebo srstí. Uměl se proměnit v kteréhokoli obyvatele své říše, a pokud se pohyboval lesem, mohl být velký jako nejvyšší stromy. Vyšel-li však na louku, rázem nebyl vyšší než stébla trávy. Byl divoký, ale spíš jen zlomyslný než přímo zlý - s postupným mýcením temných, neprostupných hvozdů, jejichž byl ztělesněním, z něj lidé přestávali mít hrůzu. Nadělal mnoho lomozu a křiku, občas někoho svedl z cesty nebo uhranul a sem tam unesl dítě - zkrátka nic moc. Lidé se před jeho kouzly chránili šaty oblečenými naruby nebo kusem lipového dřeva zbaveného kůry. Lovci se ho snažili získat na svou stranu chlebem a solí, jež kladli na pařezy, pastýři mu přinášeli jako oběť jeden kus ze svého stáda. Je velice pravděpodobné, že lešij byl původně bohem, jenž musel ustoupit před novými pořádky. Lesního ducha znali i ostatní Slované, na jihu mu říkali mikola, na západě divji mož, divý muž či hejkal.

Lesy obývaly i divoženky (bulharsky divite ženi, slovinsky divje devojke, lužicky džiwje žony, polsky dziwožony, bogiňky, slovensky mamuny). Mnoho krásy nepobraly, honosily se velkou hlavou, hranatou postavou a tak dlouhými prsy, že si je přehazovaly přes ramena. Měly obchodního ducha, a tak vyměňovaly lidem novorozeňata za své vlastní ošklivé děti. Představovaly nebezpečí i pro šestinedělky a někdy při zvrácených záchvatech mateřských pudů nutily dospělé muže tak dlouho pít ze svých prsů, až je udusily.

Víly jsou bytosti náležející rovným dílem k lesu i k vodě. Původně zřejmě ztělesňovaly životadárné síly přírody a teprve později v nich lidé začali vidět utonulé dívky nebo nekřtěňátka. Víly (na jihu též samovily, samodivy, na východě rusalky) vypadaly jako čarokrásné dívky s dlouhými rusými, nazelenalými nebo zlatými vlasy a průsvitnými rouchy, ale mohly na sebe brát podobu koní, labutí i jiných zvířat. Žily ve stromech, studánkách nebo na dně řek. Na svět vycházely pouze od jara do podzimu, aby zpívaly a tančily v kruhu. Názory na jejich vztah k lidem se kraj od kraje lišily, rozhodně neměly rády, když někdo rušil jejich radovánky a mnoho poutníků utančily nebo ulechtaly k smrti. Rády si pohrávaly s jinochy, ale občas se jim stávalo, že samy podlehly a odcházely s muži k lidem. V jihoslovanských junáckých zpěvech víly často vystupovaly jako matky nebo ochránkyně junáků. I víly se lidé snažili různým způsobem naklonit, v době letnic se v některých oblastech slavily vílí svátky.

Vodník byl původně postava vysloveně zlá, která neměla nic společného s popotahujícím mužíčkem, jemuž ze šosu kape voda; do této podoby ho zdeformovali až novověcí pohádkáři. Voda vždy byla živel mocný, nespoutaný a zrádný - a takový byl i její vládce. Proto se podle ranějších představ vodník zjevoval jako nahý stařec s kosmatýma rukama a měchovitým, odulým břichem. Na lysé hlavě s posledními chumáči zelených vlasů mu nad velikou hubou trůnily vypoulené rybí oči. Jeho tělo obalovala vrstva slizkého bahna a jen v případě, že se jednalo o parádivějšího jedince, nosil vodník ještě suknici z rákosí. Sídlil v černé vodě a na břeh, kde ztrácel svou nadlidskou sílu, vylézal pouze v noci. Vládl všem vodním tvorům a často se po svém hájemství prohánět jako ryba, žába nebo had. Většinou vlastnil proutek, s jehož pomocí ovládal vodu. V zimě podobně jako víly spal a na jaře zuřivě rozbíjel led na hladině tůní a jezer, aby mohl ven ze svého vězení. Žádný koupající se člověk si před ním nemohl být jistý životem, ale obávali se jej i mlynáři, rybáři, voraři a převozníci, protože sesílal povodně, trhal sítě a převracel lodě. Jako oběť mu Slované obyčejně přinášeli domácí zvířata černé barvy. Ve Slovinsku říkali vodníkovi vodeni, povodenji, muk, v Polsku topielec, utopiec, v Rusku vodjanoj, vodovik, vodjanik a jeho ještě hroznější podobě žijící v močálech bolotjanyk, očeretjanyk.

Zatímco hory Slované obyčejně spojovali s obry, skalám a podzemním chodbám vládli trpaslíci či pidimužíci (píď vysocí). Na Slovensku znali lútky, jimž kraloval Kovlad a jeho žena Runa, paní zlatých dolů. Lužičtí Srbové jim říkali ludkové (doslova lidičkové) a považovali je za původní obyvatele

Lužice. Po příchodu lidí se ludkové stáhli do zemních děr v "ludkowych gurach". Naučili lidi některým řemeslům, především kovářství, ale v mnoha směrech byli zaostalejší. Měli drobné postavy s nepoměrně velkou hlavou zdobenou dlouhými, hrubými vousy. Jejich jazyk se podobal lužické srbštině, zněl však archaičtěji a poněkud překrouceně. Ludkové milovali hudbu a rádi pořádali bujaré slavnosti, až se země otřásala. Žili v rodinách, ale mezi jednotlivými rodinami často panovala nevraživost, která končívala bitkami. A věru že se jen netahali za dlouhé brady, mnohdy bylo padlých nepočítaně. Své mrtvé ludkové spalovali a urny s jejich popelem pochovávali spolu s nádobkami, do nichž sbírali své slzy. K lidem se ludkové chovali přátelsky, většinou si klan ludků vybral lidskou rodinu, s níž si navzájem pomáhal. Poláci tyto bytosti nazývali krasnoludci nebo podziomkové a věřili, že vymírají od té doby, co lidé začali vyzvánět na kostelní zvony. V Rusku říkali trpaslíkům karliki (přejato z němčiny), v Chorvatsku maliči.

Běsové

Víra ve vlkodlaky byla mezi Slovany hluboce zakořeněna a jistě se tradovala od velmi dávných dob, třebaže o ní máme první historický doklad až ze 12. století. Svědčí o tom jednotný název pro vlkodlaka u všech Slovanů - rusky volkulak, polsky wilkolak, bulharsky vrkolak, slovinsky vukodlak. Představa o nich byla ovšem dost proměnlivá. Někdy byl vlkodlak považován za bytost zlou a byl zpodobňován jako napůl člověk a napůl vlk, nebo jako krutý člověk s vlčím srdcem, který se v noci měnil ve vlka a zabíjel lidi i dobytek. Takovíto vlkodlaci vznikali ze svazku vlka a ženy nebo je plodily čarodějnice. Jindy se vlkodlakem mohl proti své vůli stát obyčejný člověk, většinou vlivem prokletí vědmy. Buď byl začarován ve vlka tak dlouho, dokud jej někdo prokletí nezbavil, nebo se v něj proměňoval v určitý čas, třeba jen o slunovratu. Schopnost měnit se ve vlka však mohl člověk i zdědit nebo nabýt tím, že se napil vody z vlčí stopy; proměny pak dosahoval pomocí kozelce. Zdá se, že místy bylo umění získat vlčí podobu dokonce považováno za jednu z výjimečných vlastností vládců. Toto nadání měl prý ruský kníže Igor, polocký kníže Vseslav i syn bulharského cara Simeona Bojan. Přinášelo to koneckonců mnohé výhody, například možnost překonávat rychle velké vzdálenosti.

Všeobecně známa byla i můra či mora (polsky mora, zmora, nocznica, rusky mora, nočnica, srbsky mora, tmora, nočnica). Jednalo se o člověka, jehož tělo po usnutí přestalo jevit známky života. Jeho duše jej opustila a v podobě zvířete odcházela škodit. Sesílala na spící těžké sny, sápala se na ně, dusila je, sála jim krev a ženám též mléko. Člověk, jehož pravidelně navštěvovala, tak dlouho chřadl, až úplně seschl a zemřel. Kromě lidí mohla napadat zvířata, ba i stromy. Bránit se jí dalo jak po dobrém - dary na usmířenou, tak i po zlém - přibít ji ke zdi a podobně. Můrou se nejčastěji stávala sedmá dcera, ale v podstatě se jí mohlo stát kterékoli dítě. Zajímavé

je, že člověk-můra o nočních putováních své duše nemusel nic vědět; vše mohlo klidně prasknout až v tom okamžiku, kdy postižený našel svou duši u sousedů přitlučenou hned vedle kukačkových hodin.

V době, kdy většina Slovanů přešla od spalování mrtvých k pohřbívání jejich těl, má počátek hrůza z upírů. Představa, že by se některá mrtvola mohla sebrat a začít páchat nepravovosti, opravdu nahání husí kůži. Proměna nebožtíka v upíra mohla mít různé příčiny - upírem se po smrti stávali lidé, kteří se narodili s drobnými zoubky, lidé se srostlým obočím nebo čarodějové. Ke vzniku upíra mohlo dojít i tehdy, překročil-li mrtvé tělo člověk nebo zvíře. Upír většinou napadal členy své rodiny a po nocích jim vysával prach (nebo krev?). Vycházel z hrobu o půlnoci a musel se vrátit před prvním kohoutím zakokrháním. Kromě toho se prý upír rád houpal na kříži nad svým hrobem. Poznat, který umrlec nemá pod zemí stání, bylo možno podle toho, že se dlouho nerozkládal, udržoval si narůžovělou barvu a na rtech měl krev. Lidé upíry zneškodňovali různě: probodávali podezřelým mrtvolám srdce lipovým nebo osikovým kůlem, na hruď jim kladli balvany, odsekávali hlavy nebo chodidla a v krajním případě jejich těla pálili. I o celoslovanské známosti upíra svědčí totožný název u všech větví: bulharsky a srbsky vampir, polsky upiór, wampir a ruský upir, vampir.

Dech draka v roce 1997

Změna je život, a proto vás čeká i v novém roce. Dech draka bude totiž mít od příštího čísla o 16 stran více. Bohužel při vyšším počtu stran nemůžeme zachovat současnou cenu, takže v příštím roce bude jedno číslo stát 35 Kč. Pro předplatitele máme samozřejmě opět speciální nabídku - předplatíte-li si Dech draka do 15. ledna 1997, bude vás jedno číslo stát pouhých 30 Kč, celý ročník tedy 180 Kč. Na toto předplatné se pochopitelně už nevztahuje sleva pro majitele čtenářských kont.

Způsob platby: příslušnou částku uhraďte poštovní poukázkou typu A na účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200, VAKUS Vítkov 749 20. Do kolonky Název účtu napište Dech draka. Platíte-li bankovním převodem, musíte zároveň na naši adresu zaslat objednávku se svým jménem a adresou a přiložit údaje o zaplacení (nejlépe kopii stvrzenky).

Příští rok doznají jistých změn též čtenářská konta. Poskytovaná sleva se sice sníží na 10%, zato se podstatně rozšíří nabídka titulů, na které ji bude možné uplatnit (např. o všechny stávající tituly nakladatelství Altar) Nynější podmínky platí do konce prosince, nové podmínky a kompletní nabídku vám přineseme v příštím čísle.

Sci-fi klub Terminus, společnost Hellcon a firma VFK pořádají setkání příznivců vědecké fantastiky, fantasy, hororu a záhad všeho druhu

Pragocon '97

které proběhne 1.-3. února 1997
v Praze v Menze ČVUT v Dejvicích a ZŠ v Bílé ulici.

Prezence začíná v sobotu v 8.00, začátek programu je plánován na 9.00, akce končí v pondělí ve 12.00.

Na akci mážete očekávat:
přednášky, diskusní pořady, videoprojekci, virtuální realitu, síťové počítačové hry, přístup k internetu, turnaje v Magic: the Gathering, Doomtrooperu, Dračím doupěti, Shadowrunu, Talismanu a mnoha dalších deskových a stolních fantasy a sci-fi hrách, sci-fi obdobu soutěže Risk, conové slevy knih, burzu knih a dražbu knih a obrazů, ufologické okénko.

Celou akcí budou probíhat comicsové pořady v podání skupiny kolem Rigor Mortis a časopisu Crew, takže se dá očekávat

VELKÁ COMICSOVÁ SHOW

Ubytování ve vlastním spacáku je zajištěno přímo v místě konání akce, cena je 40 Kč za noc. Ubytování hotelového typu je dohodnuto v orientační ceně 200 Kč za noc u níže uvedených firem. Toto ubytování není zajištěno organizátory; pokud máte zájem, kontaktujte se na uvedená telefonní čísla a nahlašte, že jste účastnící Pragoconu.

Hostel Welcome, Zikova 13, tel. 02 / 32 47 20
Hotel Junior, Žitná 12, tel. 02 / 29 29 84

Sponzorem akce je firma Netwave

Peníze posílejte na účet u České spořitelny, a.s. číslo 1472352-068/0800; variabilní symbol: vaše rodné číslo, konstantní symbol 308, název účtu: VFK - PRAGOCON '97.

Kontaktní adresa: SFK Terminus, Gymnázium Buďánka, Holečkova 31a, Praha 5, 150 00.

Jméno a příjmení: .....

Adresa: .....

Rodné číslo: .....

Účastnické poplatky:		Nepovinné poplatky:	
vstupné do 31.12.1996	70,- Kč	Ubytování So/Ne	40,- Kč
později	100,- Kč	Ubytování Ne/Po	40,- Kč
materiály	50,- Kč		

Celkem: .....

Představujeme

ALTAR

Na závěr našeho seriálu zabrousíme na domácí půdu. A zde samozřejmě nemůžeme představit nikoho jiného než ALTAR - první nakladatelství u nás specializované na hry.

ALTAR vznikl v roce 1990 se záměrem vydat původní českou fantasy hru na hrdiny - Dračí doupě. První vydání DrD Pravidel pro začátečníky vyšlo na konci roku 1990 (a historie jejich vzniku je mnohem fantastičtější než tvorba prvního čísla Dechu draka - autoři DrD museli s pomocí přátel ručně poskládat a sešít pět tisíc kusů více než stostránkových pravidel), následovalo mnoho dotisků a opravených vydání (verzí). V roce 1992 vyšla Pravidla pro pokročilé a v květnu 1996 po dlouhém čekání Pravidla pro experty - postavy (PPE - svět s pravidly pro hospodářství a politiku, stavění a dobývání hradů a bitvy armád by měla být na pultech do konce tohoto roku). Kromě pravidel vyšlo též samostatné dobrodružství Prokletí Karaku (další moduly se chystají) a v tisku je sbírka povídek na motivy DrD. Již několik let také pro ALTAR vyrábí firma NERO cínové figurky postav a nestvůr k DrD. Jejich nabídka nyní čítá přes 70 různých druhů. Vznikly též podpůrné počítačové programy pro DrD: Dračí doupě - pomocník PJ (usnadňující tvorbu postav, nestvůr i vlastního dobrodružství) a Dungeon Editor (pro kreslení mapek).

TALISMAN

Na konci roku 1994 rozšířil ALTAR svou nabídku o české vydání rodinné deskové fantasy hry Talisman (viz Dech draka 3/96) firmy Games Workshop, která se vyznačuje jednoduchostí pravidel a mohou se při ní společně dobře bavit i hráči značně rozdílných věkových kategorií. K Talismanu již vyšel doplněk Dobrodružství, letos se chystá Jeskyně a příští rok Město.

BATTLETECH

Na jaře 1995 pak vydal ALTAR česky strategickou SF hru BattleTech - souboj OBRů v 31. století společnosti FASA (viz Dech draka 4/95). O rok později vyšel soubor scénářů Příběhy Černé vdovy a několik románů, v přípravě je CityTech, technický manuál OBRů a další doplňky. K popularitě BattleTechu přispívá i pořádání turnajů v této hře, a to několikrát do roka.

Během uplynulých pěti let se ALTAR stal významným českým vydavatelem RPG, fantasy a SF her. Jeho ediční plán se rozrostl i o knihy, zejména českých autorů SF a fantasy a kvalitních nekomerčních knih zahraničních autorů tohoto žánru, gamebooky, připravují se další deskové a také počítačové hry.

Současně s vydáním Dračího doupěte vznikl pro jeho hráče klub HEXAEDR. Ten má v dnešní době několik tisíc členů, vydává pro ně zpravodaj Zlatý drak, každoročně pořádá velkou hru v přírodě a podílí se na organizaci různých turnajů v DrD, Talismanu či BattleTechu (na Gameconu, Draconu i samostatně). Jeho členové též mají možnost získávat produkty nakladatelství ALTAR se slevou.

HEXAEDR

***

Do naší minisoutěže vyhlášené v minulém čísle přišlo jen několik odpovědí a žádná nebyla správná (většinou tipovali TSR či Target Games). Slíbenou odměnu tedy nezíská nikdo.

Maladie

Přiznám se, že recenzovat tuto knihu pro mne bylo čímsi zvláštní, vždyť ukázka z ní se nacházela v prvním čísle Dechu draka, už před dvěma roky. Ano, právě tak dlouho trvalo nakladatelům, než se rozhodli knihu vydat. Vydat dnes knihu neanglosaské produkce je spíše výjimka a je to i odvážný počin.

Obálce tedy musela být věnována vysoká pozornost, protože to dnes hraje velkou roli v prodejnosti knihy. Tématická Ciruelova malba i jméno Andrzeje Sapkowského, jednoho z mála východních autorů, který se u nás "chytil", představuje velké lákadlo pro četbychtivého zákazníka. Uvidíme, zda i obsah bude dosahovat stejných kvalit.

Sbírku otvírá povídka *Lebky předků* T. Kołodziejczaka. Profesionální, místy až strohý a suchý styl zde bohužel překrývá děj a občas je až nepříjemný. Zřejmě se na tom projevil i poněkud neumělý překlad, na jaký u Jiřího Pilcha nejsme zvyklí (vždyť ostatní jeho překlady z polštiny patřily vždy mezi ty lepší). Děj trhaně graduje a nakonec mizí do ztracena.

V druhé povídkce, *Skřet z Březového ostrova*, A. C. Szrejter odhaluje své velké znalosti o staroslovanské mytologii a bohatě je využívá. Příběh sám není tak důležitý, hlavně popis světa a zvyků tehdejší doby (samozřejmě spolu s fantazií autora) představuje skutečnou hodnotu této povídky.

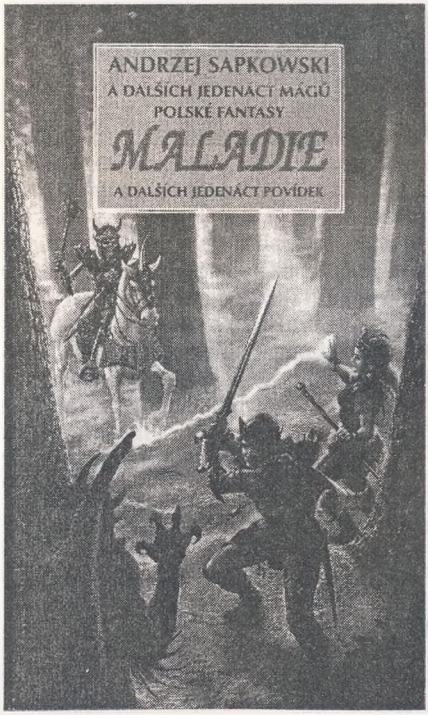
Třetí povídka E. Dębského *Smradlavá práce* je pouhý nepodařený pokus o hrdinu typu Sapkowského zaklínače (dokonce ještě lepšího!). Přes zjevnou snahu se mu však nedaří dosahovat stejných vypravěčských kvalit a lehkosti dialogů. Hlavní postava vzbuzuje spíše nechuť a odpor než pochopení.

Zato další povídka, *Sörgethergeft* Felixe W. Krese se svým příběhem blíží spíše Schweitzerově *Legendě*. Příběh o věčném zatracení a touze po smrti vypráví o rozdílnosti mezi těmi, co hledají a těmi, co už nalezli.

Lovce čarodějnic Krzystofa Kochańského jsem kdysi četl v Ikarii a musím říci, že její čtení byla velice příjemná vzpomínka na doby, kdy jsem s fantasy teprve začínal. Příběh o lásce a její síle, proti které je bezmocný i člověk stvořený činit zlo, patří mezi lepší povídky v této sbírce.

Suong G. Lasoń-Kochańské je pohádka se špatným koncem. Nic víc a nic míň od ní nečekejte.

A přichází to, kvůli čemu si někteří knihu koupili - *Maladie* Andrzeje Sapkovského. Na převyprávěném příběhu o Tristanovi a Isoldě opět dokazuje své obrovské vypravěčské umění a hraje si s čtenářem až do poslední věty. Ústředním motivem je opět jen jedno slovo - la maladie - láska.



P. W. Lech mě svými *Jezdci ve vánici* opravdu překvapil. Spolu s *Maladii* jde o skutečně nejlepší povídku této sbírky. Na jedné straně tvrdé, realistické vyprávění o krutém světě, na straně druhé hrdina, který je čímsi výjmečný - ne magií či příslušenstvím k horskému řádu, ale prostou touhou po spravedlnějším světě. Závěr povídky je skvělým vyvrcholením celého děje.

Povídka *Dům čarodějníce z kopce* M. Sędzikowské u nás vychází v krátkém čase podruhé. Zde se odrazilo dlouhé odkládání vydání této sbírky a možná stálo za to ji proto vypustit.

Následuje něco, co nemá s fantasy moc společného. Povídka *Homunculus Mirabilis* T. Oszubského popisuje vtělení padlých andělů prostřednictvím alchymistů do skutečných těl a navozuje otázku jakési jiné tváře ďábla.

Nádherný, skoro pohádkový příběh Jacka Piekary *Nejdůležitější na světě* mě nadchnul svou prostotou a přirozenou krásou. Zlo je poraženo, krásná princezna zachráněna, ale hrdina zůstane tak skromný, jaký byl.

A na konec už skoro čistá sci-fi *Tvrz Tří Studní* J. J. Grzędowicze o střetu dvou civilizací se zcela odlišným názorem na svět.

Sbírka Maladie svým složením připomíná jakýsi pestrý bazar povídek, kde můžete najít jak ty největší skvosty, tak i obyčejný brak. Na mnoha povídkách se bohužel podepsal čas, jiným to však zdaleka neubralo na kráse a nezbývá než vyslovit obdiv nakladatelům za vydání podobného díla.

Maladie - antologie fantasy povídek polských autorů. Přel. Rostislav Gašper, Dittmar Chmelař, Stanislav Komárek, Aleš Koval, Roman Kupka, Jiří Pilch, Robert Pilch. Obálka Ciruelo Cabral. Ostrava, Leonardo 1996. 340 s. 120 Kč.

-san-

Dobrý autor nade vše

Tak nějak by mohlo znít krédo hrdiny dalšího gamebooku z nakladatelství Perseus, *Fantoma ulice* (název *Freeway Fighter* bych ale překládal do češtiny asi trochu jinak). Děj se odehrává na Zemi ve dvacátých letech příštího století, na Zemi zpustošené smrtícím virem, kde zbytky civilizace přežívají v malých opevněných městech, sužováni nájezdy vyzbrojených motorizovaných gangů.

Dobrodružství začíná v okamžiku, kdy ze vzdálené ropné rafinérie přijde nabídka několika tisíc litrů benzínu výměnou za obilí a semena. Úkol je jasný - projet s nákladem semen nebezpečnou divočinou plnou čtyřnohých i dvounohých bestií do rafinérie a vrátit se s cisternou plnou benzínu zpátky. Na cestu sice odvážný dobrovolník dostane ten nejlepší automobil, jaký je ve městě k dispozici, dobře vyzbrojený a pancéřovaný, ale i s ním nebude cesta žádnou procházkou růžovým sadem.

Tento gamebook jistě potěší zejména příznivce různých soubojů, neboť je zde opět kromě souboje tváří v tvář čeká i střelba a navíc též souboje vozidel - zpravidla pomocí kulometů, ale v krajní nouzi lze též použít raketu, která protivníkovo auto okamžitě zničí. Pro zpestření hry má vozidlo ještě zásobníky s železnými hřeby a olejové trysky, kterými lze pořádně znepříjemnit život případným pronásledovatelům.

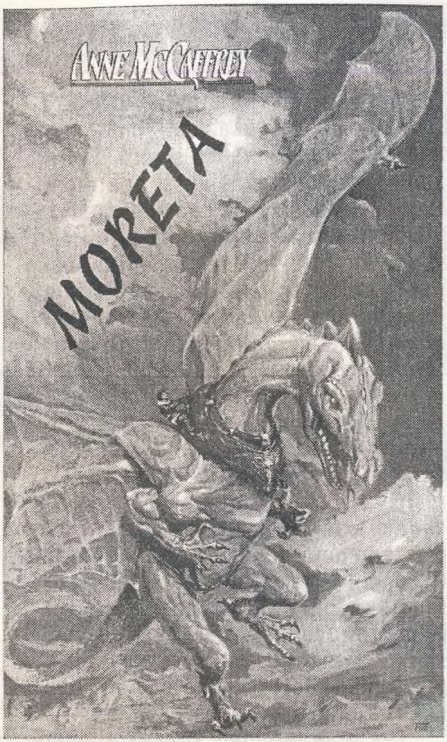
Další zajímavou novinkou ve hře je palivo. Na rozdíl od zásoby nábojů do kulometu není nádrž automobilu bezedná a je třeba do ní pravidelně doplňovat benzín. A pokud dojde, nedá se nic dělat, maximálně začít hrát znovu. Bohužel je ale tento systém poněkud nedomyšlený - stačí jednou špatně odbočit, přehlédnout nějakou maličkost či dokon-

ce jen mít trochu méně štěstí při házení kostkou, a je konec. Počet různých cest vedoucích k cíli se tím radikálně snížil a hra tak poněkud ztrácí na zajímavosti. Také samotná cesta začne být po čase poněkud jednotvárná a hráč už jen přemýšlí, kdo ho asi zanedlouho zase přepadne. Zkrátka *Fantom ulice* není špatný gamebook, ale ke špičce toho, co u nás zatím vyšlo (např. *Vesmírný zabiják* či započatý cyklus *Magie*) rozhodně nepatří.

Ian Livingstone: Fantom ulice. Přel. Martin Kučera. Obálka Jim Burns. Plzeň, Perseus 1996. 160 s. 60 Kč.

-mk-

Opět na Pernu



Příznivce příběhů Anne McCaffreyové o soužití lidí a draků na planetě Pern jistě potěší *Moreta*, po *Bílém drakovi* další z titulů olomouckého nakladatelství Netopejr (do konce listopadu má vyjít ještě *Nerilka*). Tlustý svazek slibuje dlouhý příběh, který se tentokrát odehrává devět set oběhů před událostmi známými z trilogie Drakeni z Pernu. Děj plyne zpočátku klidně a málokterý čtenář vytuší, že na Pern se valí opravdová pohroma - epidemie, která se šíří po téměř celém kontinentu a kosí stejnou měrou lidi i hospodářská zvířata. Jsme svědky zoufalého boje s nákazou, boje, ve kterém je mnoho lidí ochotno pomáhat, ale jen málokdo opravdu ví, co a jak je třeba udělat. A na pozadí tohoto boje se rozvíjejí nové vztahy mezi některými zúčastněnými

Což je právě kámen úrazu. Nejednou jsem při čtení začal uvažovat, držím-li v ruce sci-fi nebo červenou knihovnu (byť poměrně decentní). Autorce se sice naštěstí podařilo několik stran před koncem odvrátit hrozbu limonádového závěru, obav z toho, že další díla budou pokračovat v nastoupeném trendu, mě to však nezbavilo.

Překlad je slušný (pár drobných chybiček lze odpustit, nestanou-li se pravidlem - pečlivější korektury by rozhodně nebyly na škodu) a obálka Petra Utěšila velice pěkná. Totéž se ovšem nedá říct o sazbě, protože řádky končí velice blízko okraje stránky a text tak vypadá poněkud nahuštěně. Navíc způsob zvýrazňování částí textu skloněným písmem a nikoli kurzívou působí také občas docela nepříjemně. Za tu cenu by si čtenář přece jen trochu více péče věnované celkovému vzhledu zasloužil.

Anne McCaffrey: Moreta. Přel. Jan Mrlík. Obálka Petr Utěšil. Olomouc, Netopejr 1996. 440 s. 139 Kč.

-mk-

Space Hulk

Někde poblíž se otevřely dveře. Detektor pohybu ukazuje rychle se přibližující tvory ze všech směrů. Seržant dává povel k nejvyšší opatrnosti. Najednou jako by se zpomalil čas. V tom okamžiku se vetřelci vyrojí ze všech stran. Lehké zabzučení gyroskopů a pak už jen ostré staccato střelby. První terminátor zatím s přehledem kosí masu neuvěřitelně rychlých tvorů stvořených pouze k jedinému, k zabíjení. Avšak najednou se mu zasekne zbraň. Jen pár okamžiků, pokus o obranu pěstí a dál už jen krev na zdi. Lidská krev. Druhý je seržant, rychlé máchnutí energomečem a ostrý zápach spáleniny. Zase střelba. Hukot plamenometu někde vzadu. Útok pomalu končí. Avšak v hlubinách prastaré Eldarské lodi se probouzejí další vetřelci připravení zabíjet. Seržant opět sjednocuje komando k dalšímu postupu. Jeden padlý terminátor a asi dvacet vetřelců. Téměř čisté vítězství.

Tak to je jen malý kousek atmosféry deskové strategické hry *SPACE HULK* od anglické firmy Games Workshop. Hra vychází z krutého světa Warhammer 40 000. Ze světa,kde pouze geneticky upravené jednotky Space Marines stojí mezi lidskou rasou a příšernými Tyranidy a Genestealery. Hra je určena pro dva hráče, kteří reprezentují lidi a vetřelce. V krabici, v které se hra prodává, naleznete dvě komanda Space Marines a asi třicet vetřelců (všechny figurky jsou v několika dílech a musíte je sestavit), knihu pravidel, sešit s předem vymyšleným tažením, kostky a hrací plán. Hrací plán simuluje půdorys jakési kosmické lodi (nebo třeba raketoplánu, či vesmírné základny na cizí planetě). Sestavuje se systémem puzzle z mnoha chodeb, místností, skladů a velínů, navíc se doplní plastickými dveřmi, takže je velmi variabilní. Vše je natištěno na kvalitním kartónu. Herní systém je silně zjednodušenou variantou Warhammeru 40 000. Zvláště pak souboje spočívají pouze v házení obrázkovými kostkami. Ale to vlastní hře nijak neškodí, naopak ji to činí mnohem pružnější. Náplň misí mariňáků je velmi rozličná, od tradičního najdi a znič přes získání programu z palubního počítače až po přenesení tajemného artefaktu přes území vetřelců. Strana vetřelců to má ale většinou stále stejné, tj. zakousnout co nejvíce mariňáků. Dále se tu nabízí, jako u všech her Games Workshop (snad kromě Talismanu), možnost vzít si štěteček a barvičky a vybarvit si všechny modely. Takové komando Space Wolves nebo Blood Angels opravdu vypadá skvěle a nejspíš kolegu vetřelce uškrtíte, až vám nějakého vojáka bude chtít zabít.

Hráče počítačového Hulka však nejspíš zarazí absence velkého množství zbraní, na které je ze své oblíbené hry zvyklý. V této základní verzi je obsažen pouze laser, plamenomet, energopěst a energomeč, taková "klepeta", kterými drtí vetřelci vaše terminátory v počítačové podobě hry, máme očekávat až v dalších rozšířeních (typický to znak všech her od GW).

Bohužel však musím říci, že přestože je SH krásně graficky ztvárněná a i poměrně hratelná hra, trpí stejnou nemocí jako jiné deskové hry, a sice že se po chvíli okouká a stane se velice monotónní. Ovšem to nijak nesnižuje výše uvedené přednosti, a proto si troufám tvrdit, že pro vášnivé příznivce Talismanu je SH skvělou koupí. Nám ostatním pak bude bohatě stačit si tuto hru od podobných nadšenců občas vypůjčit.

Jindřich Čadík

Autorská předmluva: Loni jsem na tomto místě slavně a za zvuku fanfár vystoupila z ilegality a oznámila světu, že žiji a hlásím se o své místo na slunci, které mi po právu náleží. Kupodivu jsem ono prohlášení nezávislosti přežila bez úhony a tak i letos se s vámi chci podělit o několik dojmů z pořádání akce, oficiálně zvané Gamecon '96. Letošní zápisky jsem nazvala:

Z deníku organizátora

Vysvětlivky:

Akce = Gamecon '96

můj Martin, též jen Martin = Martin Kučera, moje stále stejně drahá polovička (budoucí) a polovina organizačního štábu v Olomouci.

Rosta = Rostislav Reha, společník Martina Kučery ve sdružení Dech draka.

já = nikde nejmenovaná Jana Uhrová, (lepší) polovina organizačního štábu v Olomouci.

Martin Klíma = Martin Klíma, spoluautor Dračího doupěte a organizátor Gameconu z Prahy, zástupce nakladatelství Altar.

Michael = Michael Bronec, spoluautor Dračího doupěte, zástupce nakladatelství Altar.

Jiřina = Jiřina Vorlová, spoluorganizátorka Gameconu starající se o soutěže v Talismanu a BattleTechu, zlatá duše nakladatelství Altar.

Gilhad = Jan Obdržálek, spoluspoluorganizátor a účastník Gameconu, pravidelně vyhrávající turnaje v BattleTechu, jehož slávu nezištně šíří po vlastech českých a moravských.

Vilma = Vilma Klímová, rozená Kadlečková, na Gameconu nepřítomná, ale při přípravách také přiložila ruce k dílu.

Agupi = Jiří Mlnařík, PJ, spoluautor letošního dobrodružství pro Mistrovství v Dračím Doupěti, velice dobrý kamarád Kiwiho.

Kiwi = Tomáš Mareček, PJ, spoluautor letošního dobrodružství pro Mistrovství v Dračím Doupěti, velice dobrý kamarád Agupiho.

Podzim 1995 - jaro 1996

Všechno vlastně začalo na loňské Akci, kdy Agupi s Kiwim prohlásili, že hned v létě začnou pracovat na soutěžní jeskyni pro další ročník, tedy pro letošní Akci. Svůj slib splnili a loni na podzim se konala první schůzka PJ. Nebyla zdaleka poslední, a konaly se většinou u Agupiho.

Tímto děkuji rodinám Agupiho a Kiwiho, konkrétně jejich manželkám Marcele a Michaele, že svým manželům umožnily účastnit se nejen Akce, ale též poskytly byty pro srazy PJ. Za odvahu pustit si do bytu deset lidí si poděkování určitě zaslouží.

Á propos dobrodružství - z toho úplně původního zůstala jen jedna mapa a několik jmen a i ta měnila své nositele.

Jaro 1996

Dobrodružství se tedy slibně rozvíjelo, na začátku letošního roku jsme otiskli přihlášky a čekali první ohlasy. Ty skutečně dorazily. Možná si pamatujete, loni jsem si stěžovala na to, že pošta se přestavovala. I když nechápu, kde se na to vzali peníze, pošta se přestavovala znovu; tentokrát alespoň nebyla omezená doba na vybírání korespondence. Přihlášky byly naštěstí letos již trochu lépe navrhnuté než loni a tak se z nich do našeho databázového programu zapisovalo poměrně pohodlně.

Děkuji tímto svému vyučujícímu databázových systémů Ing. H. za to, že mi udělil zápočet z výše zmíněného předmětu za databázový program GAMECON.

I databázový program jsme letos stvořila lépe a dříve, než loni. Leč nebyl úplně dokonalý, teprve ve středu před Akcí jsem zjistila, že dva aktivní účastníci nám poslali své přihlášky dvakrát. Bohužel to samé neučinili s penězi.

Červenec 1996

3.-4.7.

Tisk letošního informačního bulletinu byla skutečně zaznamenání hodná událost. 3.7., den před mou poslední zkouškou (udělat šest zkoušek a kolokvií za šest týdnů byla opravdu zabíračka, ale na Akci jsem už měla alespoň od školy klid), jsme přijeli do Olomouce, abychom zařídili ještě nějaké věci, hlavně předání předloh do tisku. Ty nám nevzali s tím, že jsou nevýrazné a tedy nelze ručit za výsledek. Takže Martin se musel sbalit a odjet narychlo z Olomouce, tisknout přes noc předlohy a druhý den se do Olomouce vrátit. 4.7. jsem já úspěšně zvládla zkoušku (viz výše) a Martin předal předlohy do tisku. Když jsme se toho dne vrátili do Ostravy, měl Martin na záznamníku vzkaz, že paní, co s námi sjednávala zakázku, lituje, ale že její šéf se zakázkou ideologicky nesouhlasí a tedy nic tisknout nebudou. Přepadlo nás zoufalství. Byl totiž poslední den, kdy jsme mohli bulletin dát do tisku, aby byl na Gamecon včas. Ale zázraky se občas dějí. Martin se vzchopil a zavolal do tiskárny přímo dotyčnému šéfovi. Z toho vytáhl, že si myslí, že se jedná o nějaký satanistický dokument a jako takový jej neschválí k tisku. Martinovi se jej podařilo přesvědčit, že tomu tak není. Po několikaminutové přednášce na téma hry na hrdiny se dal předsvědčit a tisk schválil.

11. 7.

A začala Akce. Hned ráno dorazila část Termitů, jednak pánové jeskyně, jednak prostí hráči. Ti nám pomohli skládat materiál do tašek. Dopoledne dorazil jeden z pánů jeskyně z loňska, který nám oznámil, že je mu to líto, ale že se z rodinných důvodů namůže zůčastnit. A začalo horečné vymýšlení, co s tím.

Děkuji tímto družině Termitů, že ze svého středu nechala vyjít dalšího PJ Libora, který byl schopen připravit se přes noc na vedení hry.

Odpoledne začala prezence. Den předtím jsme zkoušeli vytisknout pár visaček a všechno fungovalo, ale pochopitelně v den Akce tiskárna stávkovala.

Děkuji tímto všem účastníkům za to, že měli tu trpělivost a počkali, než ta jejich visačka bude vytištěna.

Poté už šlo všechno normálně. Večer jsem šla ubytovávat na koleje.

večer 11.7.

Děkuji výrobcům dámské obuvi, konkrétně mých úplně hladkých střevíčků na malém podpatku, úplně hladké podlaze na kolejích a své rychlé chůzi, resp. běhu. A za co, ptáte se? Díky kombinaci těchto faktorů jsem skončila se všemi čtyřmi ve vzduchu, na tvrdé matičce zemi a na od té chvíle bolavé kostrči. Několik sekund jsem si myslela, že se nezvednu. Poté jsem se odploužila na ubytovnu. Nechápu jak. Od té doby jsem se nemohla zvednout z postele ani židle a zbytek Akce jsem prosténala.

noc 11.7-12.7.

Noc ze čtvrtka na patek jsem se moc nevyspala, protože se provádělo rozhazováni do bloků na jednotlivé etapy hraní. Spát se šlo asi ve čtyři ráno. Před sedmou jsem vstávala a vzbudila jsme pár lidí, mimo jiné i Martina Klímu, aby nás odvezl do Many. Tam jsme nakoupili větší množství ovocných jogurtů, neboť podle průzkumu je to nejoblíbenější jídlo organizátorů. Když jsme dokončili nákup do tří nákupních vozíků, zjistili jsme, jak je výhodné dovézt si vozík až k autu.

12.7.

Během pátku se hrála základní kola Mistovství v Dračím doupěti, Talismanu a BattleTechu. Turnaje v Talismanu a BattleTechu zajišťovala Jiřina, která ve volných chvílích i prodávala. S tím ji posléze pomáhal i Michael, když se rozhodl nezůstat zbaběle v Praze a navštít Olomouc.

Děkuji tímto rodičům Martinů Klímy i Kučery za opravdu úchvatný nápad dát svým potomkům jméno Martin; ostatně neměli ten nápad sami (viz následující statistiky). Nejen že při psaní tohoto článku musím dbát na odlišování jednotlivých osob pomocí příjmení, což se mi příliš nelíbí, ale i na Akci jsem s tím měla problémy. Kupříkladu jsem potřebovala sehnat toho svého Martina a zavolala jsem "Martínečkuuuuuu!". Kdo myslíte, že se mi ozval, samozřejmě Martin Klíma. Toho jsem ubezpečila, že na něj bych si tak nikdy nedovolila volat (asi by mi Vilma dala co proto) a vzápětí si uvědomila, že právě Vilma tak na Martina Klímu asi volává a proto na to zavolání slyší bez ohledu na to, kdo ho volá.

noc 12.7-13.7.

Někdy pozdě večer či spíše brzy v noci se konečně dohrála první etapa DrD. Pak se vybíralo. Kupodivu se z 31 družin celkem rychle, tedy asi během hodiny vybralo, 10 postupujících družin. Někteří PJ to měli jednoduché, konkrétně Lindor, který prohlásil: "Družina z prvé etapy nepostupuje, družina z druhé etapy nepostupuje, družina z třetí etapy nepostupuje." A měl klid, už nemusel za nikoho bojovat.

dopoledne 13.7.

Ráno jsem opět vzbudila nějaké pomocníky a vypravili jsme se na nákup. Díky tomu mohli PJ i ostatní posnídat a po osmé začalo semifinále Dračího doupěte. I když poslední dvě noci jsem nenaspala ani deset hodin, nedostala jsme se k tomu, abych šla spát. Myslím, že jako pokus vzpamatovat se jsme s Martinem podnikli oběd v Apetitu. V tom, jak jsme zjistili, to vypadalo po několikadenním náporu dobrodruhů jako u snědeného krámu.

odpoledne 13.7.

Někdy okolo druhé, třetí se začaly vybírat z deseti družin tři finálové, pánové jeskyně možná cosi snědli a uradili se na společném postupu v boji proti, pardon, s družinami. Také probíhal speciální turnaj v 3D BattleTechu. Ten byl zvláštní už tím, že měl mapu rozměrů nejméně 1.5x2 m, na jejíž výrobě z polystyrenu, látky, umělých hmot, barev a já ani nevím, čeho všeho ještě se podíleli manželé Klímovi.

noc 13.7-14.7.

Pozdě v noci se dohrálo finálové dobrodružství a začalo se rozhodovat. Já jsem se před tímhle vyhodnocováním musela pořádně vzpamatovat, protože se na mně projevila únava za minulé noci - ač jsem se nesnažila, myslím, že jsem splývala s bílou stěnou. PJ se mě sice snažili zahnat do postele, ale odolala jsem a nelitovala. Rozhodovalo se totiž několik hodin. Jedna družina byla jasná, ta se vlivem neopatrnosti změnila ve skupinu žab a chroustů, ale o první místo se strhl tuhý boj. PJ říkali svá pro i proti, málem si chtěli ublížit.

Děkuji tímto, i když to zní neskromně, sobě, že mě napadlo nechat zavolat Martina Klímu. Myslím, že v dané situaci po několika hodinách rozbrojů to bylo jediné rozumné řešení, protože nikdo jiný nemá ve světě Dračího doupěte vyššího slova než Martin Klíma.

Tomu se povedlo znepřátelené tábory uklidnit (i když nevím, zda zrovna výrokem "šestnáct tisíc jim nedám") a výsledkem bylo po čtyřech hodinách jednoznačné rozhodnutí.

Utahaní PJ pro uklidnění hladiny adrenalinu v krvi podnikli procházku noční Olomoucí. Protože se z ní vrátili všichni zdrávi a bez zranění, lze říci, že splnila svůj účel.

14.7.

V den, kdy se slaví dobytí Bastily, DDM naštěstí nikdo nedobýval, ten se naopak uklízel. Po úklidu probíhalo vyhlašování výsledků, Speciální turnaj v BattleTechu dle očekávání vyhrál Gilhad, i když jak Martin Klíma prohlásil, byl turnaj zvlášť připravený tak, aby, kdyby se všichni proti Gilhadovi spikli, ho byli schopni porazit, leč nestalo se tak. A to byl poslední bod programu. Pak už jen organizátoři uklidili ubytovnu a v nastalém klidu se postupně dopravili do svých domovů.

Závěrem děkuji všem ochotným duším, které nám letos pomáhaly, a to v první řadě ředitelce DDM, paní Barunce Trávníčkové, dále PJ, kterými letos byli Pavel Bárta, Karel Bursa, Jindřich Čadík, Martin Kolařík, Tomáš Mareček, Jiří Mlnařík, Luděk Motyčka, Standa Rygal, Víťa Stauřčík, Libor Šesták a Martin Vojnar, a také těm, kteří pomáhali se zásobováním a stravováním - Michalovi Bernarcikovi, Evě Hlavicové, Martině Kovaříčkové a Petrovi Zemánkovi.

Doufám, že jsem na nikoho nezapomněla, a pokud ano, pakliže nám bude příští rok pomáhat znovu, jeho zásluhy z letoška s radostí připomenu za rok, opět na tomto místě.

Jana Uhrová

Nyní následuje několik statistik, které jsem získala z databáze 340 účastníků Gameconu:

Nejmladšímu účastníkovi nebylo ještě devět let, nejstaršímu bylo necelých devětatřicet a průměr byl osmnáct a půl roku.

Na akci bylo nejvíce účastníků osmnáctiletých, za nimi v mírném závěsu účastníci ve věku 17, 16 a 19 let. Tito dohromady tvořili asi dvě třetiny z účastníků Gameconu.

Mezi přítomnými bylo jen 15 dívek.

Komentář: Je známé a pochopitelné, že DrD hraje především mladá generace a holky v tomto věku rodiče nikam nepouštějí (a vědí proč).

Nejvíce zastoupenými kraji byly oba moravské - dohromady 175 lidí, z toho ze severní Moravy 135.

Komentář: Toto mne jako rodilou Slezanku (pocházím a trvale žiji ve Frýdku-Místku a Frýdek je na rozdíl od moravského Místku slezský) může jen blažit.

Statistika měst podle počtu účastníků:

Praha 45, Brno 29, Ostrava 22, Olomouc 21, Havlíčkův Brod 10, Frýdek-Místek 9, Havířov 8, Plzeň 7, ostatní 6 a méně.

Komentář: První čtyři jsou velká města, nejvíce mě z pochopitelných důvodů v konkurenci stovky měst těší šesté místo mého města rodného. ("Liptákov a New York, města mi nejmilejší" - Jára Cimrman)

Na závěr jsem si nechala statistiku podle křestních jmen. O první místo s 28 zástupci mezi účastníky se přetahují Petrové a Martinové. Nutno dodat, že mezi organizátory byli Martinové další čtyři. Třetí místo patří Michalům (25), dále 20 Janů, 18 Jiřích, 17 Tomášů atd.

Z archívu Gameconu '96

Gamecon nám dal pořádně zabrat, ale taky jsme si užili spoustu legrace. Například když jsme dostali následující dopis, ilustrující stav budování kapitalismu u nás v (druhé) polovině let devadesátých.

Nazdar (nebo spís no nazdar)

Před chvílí sem se vrátil z pošty, kde sem strávil asi třičtvrtě hodiny přesvědčováním poštovní úřednice, aby mi podala složenku s penězi na con - bezvýsledně. Asi sem jí lezl dost na nervy, což bylo vzájemné, a tak si na mě zavolala šéfa, ten mi vysvětlil, že složenku nemohu nikomu poslat, aniž bych vyplnil položku Název účtu adresáta, na to sem už ale byl zvyklý z placení si Dechů draka a začal sem mu ukazovat článek, kde redaktoři onoho časopisu upozorňují, že některé banky prostě název účtu nemají. Vynadal mi do drzých parchantů a prohlásil že on je na poště dýl než já a ať ho nepoučuju, když sem se ho pak poměrně slušně zeptal co tam mám napsat, chvíli tupě zíral do Dechu draka, pak do něj zírala postarší dáma (něco mezi devadesátkou a smrtí) s kterou sem mluvil prvně, potom ještě několik kolegyň které si v pracovní době dělaly kávu a o čemsi drbaly, a pak všichni svorně prohlásili, že se na poště už zavírá a ať si to nastuduju doma. Na cestu mi velmi přátelsky dali asi deset složenek, ať si to prý napíšu doma nanečisto.

Po této zkušenosti sem se rozhodl že už žádné složenky vyplňovat nebudu a peníze vám, i se svým kamarádem Jirkou, který byl na poště se mnou a potkal ho stejný osud, pošlu v dopise s přihláškami. Doufám že když to pošlu doporučeně, tak to snad dojde, i když u našich pošt nikdo neví.

Melkor

Pro české pošty není zřejmě inteligentní patnáctiletý kluk tím pravým zákazníkem.

Na Gameconu strávili PJ čtvrteční večer schvalováním postav, při kterém nacházeli ve vybavení i takovéto "perly":

Zbroj - plátěná
Zbraň - oštěp. Kde - v batohu
Nafukovací chřestýš
Baseballová pálka (každý člen družiny; ale nikdo neměl míček)

A co teprve samotná hra. Různé humorné situace by vydaly na mnoho stran textu, takže zde ocitujeme alespoň pár:

Věštík: "Klopýtne ti kůň a zlomíš si vaz."
Sicco: "No a co, tak půjdu pěšky."

Otázka na PJ: "Když jsou ti havrani stejní, tak proč ten můj toho druhého nemůže dohnat a sledovat?"

Postava (v rozhovoru s vesničanem): "Rád bych od vás koupil vůz, abych na něm něco vozil."

*

Dobrodruh A: "Venku začíná krápat."
Dobrodruh B: "Kdo?"

*

Družina: "A co s tebou máme dělat?"
Carva: "Nevím."
Družina: "Co bys chtěla?"
Carva: "Někam pryč, nebo mě třeba rozbijte."
Kouzelník: "Tak ji rozbijem."

(Akce - rozbíjení Carvy)

PJ 1: "Otevřete si pravidla. Vypište si všechna kouzla. Náhodně zabodněte do seznamu tužku a napište si příslušné kouzlo i s použitou magenergií. To opakujte do té doby, než dostanete osm tisíc."
PJ 2 (ukazuje na jednoho hráče po druhém): "Žába, žába, žába, žába, šváb, žába, žába, žába."
Družina: "A kde je psáno, že vyhrát musí humanoid?"

Na závěr bychom ocitovali dvě zajímavé odpovědi na otázku "Jaký je postoj ostatních členů rodiny k tvému zájmu o tyto hry?" z ankety, kterou jsme mezi účastníky Gameconu uspořádali:

Mladší bratr (6 let): "Kuči, čo to hlajete?"
Máma: "Už zase hrajete tu blbost!"
Starší bratr: "Kdy budeme zase hrát doupě?"

*

Mamka: "V tvém věku jsem se učila."
Otec: "V tvém věku jsem lítal za holkama."
Babička: "V tvém věku jsem poklízela krávy."

Úvaha o typech kostek

Martin Kučera

V návaznosti na svůj minulý článek bych tentokrát chtěl napsat něco o používání různých druhů kostek (tedy s různým počtem stěn). Jak známo, v DrD se používají dva druhy - šestistěnná (k6) a desetistěnná (k10), kterou se navíc provádí též procentový hod, tj. ekvivalent hodu kostkou stostěnnou. V jiných hrách (AD&D, Shadowrun, ...) přibývají další - k4, k8, k12, k20. Kromě nich lze na pultech (ve specializovaných prodejnách) občas spatřit též třicetistěnnou kostku, či dokonce již zmíněnou stostěnnou. Zákonitě se nabízí otázka, je-li takové množství kostek vůbec zapotřebí. Zvlášť u složitějšího systému to pro hráče znamená pamatovat si pro každou situaci, kolika kostkami jakého typu se při ní háže (nebo to v příslušném okamžiku hledat - ať už v pravidlech či v k tomu účelu sepsané tabulce), a navíc být patřičně vybaven kostkami.

Existuje však snadný způsob, jak zmenšit hromádku kostek na stole a zachovat přitom všechny možnosti hodů. Stačí si uvědomit, že většina kostek v sobě v jistém smyslu obsahuje i kostky jiných typů, dokonce i takových, které reálně neexistují (například v k6 je obsažena i k3 a k2). Čili pokud nám stačí menší rozsahy hodů, nepotřebujeme víc než k6 a k10 (máme tedy i k2, k3 a k5), jestliže požadujeme větší rozsahy, vystačíme s k12 a k20 (máme tak i k2, k3, k4, k5, k6 a k10). Případně můžeme v obou případech přidat ještě k8.

Na druhé straně je možné různých typů kostek vhodně využít v případech, kdy nejsme u daného rozsahu spokojeni s pravděpodobností jednotlivých hodnot. Pro názornost uvedu srovnání hodu 3k6 s hodem 2k4+k10 (v obou případech se jedná o rozsah 3-18):

hodnota	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3k6	0.5	1.4	2.8	4.6	6.9	9.7	11.6	12.5	12.5	11.6	9.7	6.9	4.6	2.8	1.4	0.5
2k4+k10	0.6	1.9	3.8	6.3	8.1	9.4	10	10	10	10	9.4	8.1	6.3	3.8	1.9	0.6

Vidíme, že pravděpodobnosti prostředních hodnot se u hodu 2k4+k10 snížily, naopak pro krajní hodnoty jsou vyšší. Ještě extrémnější variantou by byl hod k2+k4+k12, při kterém by se pravděpodobnosti krajních hodnot téměř zdvojnásobily a naopak všechny hodnoty v rozmezí 7-14 by měly stejnou pravděpodobnost 8.3%. (Na grafické znázornění tu bohužel není místo, ale případný zájemce si graf jistě snadno nakreslí.)

Je tedy celkem jasné, že více typů kostek skýtá větší možnosti k provádění různých "kouzel". Nic se však ale nemá přehánět, aby se pak hra nezvrhla jen v přehrabování se hromádkou kostek a zuřivé házení. Takže vám přeji příjemnou zábavu.

BATTLETECH

Jak postavit úspěšnou armádu

2. část

Jan "Gilhad" Obdržálek

Libovolný počet OBRů, váhové omezení, úkol: zničit protivníka.

Zde již výrazně vystupuje potřeba znát co nejlépe jak místo utkání, tak protivníka. Při alespoň trochu rozumném omezeni (40 tun a výše), lze sestavit jednotku více různými způsoby. V soubojích tohoto typu jsou výrazně zvýhodněny lehké OBRy - jednak při stejné rychlosti potřebují lehčí reaktor a zbude jim více tonáže na zbraně, jednak díky vyššímu počtu mají více chladičů "zdarma" (10 se jich nezapočítává do hmotnosti) a zejména větší strategické možnosti.

Jednotka složená z těžších OBRů se může úspěšně postavit lehčímu protivníkovi pouze pokud má zbraně s větším dostřelem a OBRy stejně rychlé nebo rychlejší než on, přičemž je podstatně jednodušší splnit podmínku první než druhou. Nejsou-li však splněny obě, protivník se dostane brzy na účinný dostřel a palebná převaha bude na jeho straně.

Z tabulek u konstrukce OBRů je vidět, že váha vnitřní struktury je lineárně závislá na váze OBRa, stejně jako počet jejích bodů. Totéž platí i o pancíři, kterého nemůže být více než dvojnásobek VS. (Zkreslení způsobené hlavou lze zanedbat.) To víceméně znamená, že stejně těžké jednotky budou mít bez ohledu na složení přibližně stejný počet bodů pancíře a VS. (Nepoužijeme-li schválně nižšího pancéřování, což je dost nebezpečný způsob, jak získat pár tun navíc pro zbraně a chladiče.) Každý OBR má ovšem třítunový kokpit, což poněkud handicapuje lehké OBRy. Tento handicap je však více než vyvážen 10 chladiči, které se do váhy nezapočítávají. To znamená, že dva OBRy s 20 chladiči dohromady budou mít o 7 tun volné váhy pro reaktor a zbraně více než stejně vybavený OBR dvojnásobné tonáže.

Váha reaktoru nutného pro danou rychlost roste s váhou OBRa silně nelineárně, a to poměrně strmě. Tudíž reaktory obou výše uvedených OBRů budou dohromady vážit méně než reaktor jejich protějšku, a tak získají další tuny pro výzbroj navíc.

Vzhledem k tomu, že váha zbraní, munice a chladičů navíc nezávisí na váze OBRa vůbec, to znamená, že při stejném celkovém pancíři budou mít větší palebnou sílu. Také je jasné, že ačkoliv je snazší se probít jejich pancíři, tak k odstavení jejich reaktorů nebudou stačit 3 zničené kritické pozice, ale minimálně 6. Další výhody pak plynou z jejich vzájemné spolupráce.

Je však nutno mít na zřeteli, že zmíněných 10 chladičů má každý OBR a nelze je nahradit jinou výzbrojí. Výše uvedená úvaha tedy platí pouze pokud by dané OBRy svých 10 chladičů skutečně využily. Extrapolací tabulek MIMO jejich rozsah zjistíme, že nejlehčí možný OBR by měl 5 tun, jmenoval by se TGT-01 (Target - cíl) a nemohl by nést žádný pancíř ani zbraně. Stále by však měl oněch 10 chladičů, které by mu ovšem byly platné jako mrtvému zimník.

Osobně se mi zdá nejvýhodnější použít dvacetitunové Termity, které mají plné pancéřování a při rychlosti 5/8/- mohou nést až 7 středních laserů. Je sice jasné, že je neuchladí, ale jejich strategie je poněkud jiná. Smečka Termitů utvoří debatní kroužek kolem vybrané oběti a zahájí palbu. V každém kole každý z nich může způsobit poškození až 35 bodů. To je během tří kol, než se odstaví kvůli teplu, celkem 105 bodů poškození, což je víc, než činí součet jeho bodů pancíře a VS. Skupina Termitů, likvidující tímto způsobem nepřátelského OBRa, může mít celkově i vyšší tonáž než jejich oběť. Smečka pak během dalších kol, kdy se žene za novou kořistí, v pohodě vychladne. (Jejich oběť taky, ale včetně pilota.)

Nevýhoda je jediná - pokud rychlejší oběť nezaženou včas do kouta, může je tato jednoho po druhém udolat palbou z dalekonosných zbraní; zbraně s krátkým dostřelem zde nepomohou.

Mimochodem, na jednom turnaji byla proti mně nasazena falanga (4 OBRy) Mravenečníků s AK/20. Takový zásah AK/20 do trupu Termita lze popsat následovně: Projektil zlikviduje přední pancíř, poté vnitřní strukturu, prolétne reaktorem, roztříští týlový pancíř a pak zbytek projektilu letí vesele dál, zatímco zničený OBR padá. Takto byla zničena polovina mojí roty Termitů (rota = 12 OBRů), než padl poslední z protivníkových OBRů. A to si vedl z mých oponentů nejlépe. Inu, falanga prostě nemá šanci proti celé rotě.

Ve scénářích tohoto druhu již hraje velkou roli terén. Protože máte více OBRů, je třeba manévrovat s nimi tak, aby si navzájem pomáhaly a byly v ten správný čas na správném místě. Tomu mohou bránit různé soutěsky a jiná úzká místa. Strategie je zde již dosti důležitá a závisí i na vlastnostech OBRů protivníka. Například na rozlehlé pláni by smečka Termitů neměla mnoho šancí proti stejně rychlým nebo dokonce rychlejším OBRům vyzbrojeným vrhači částic. O různých strategiích boje si povíme později, ještě dříve nás však čekají další typy utkání.

pokračování příště

Nabídka nakladatelství Altar

Jak si objednávat:

Sečti ceny toho, o co máš zájem, přičti poštovné 30 Kč (pozor, platí pouze do konce března '97, pak pošty podraží, informuj se u Altaru na nové ceny!) a uvedenou sumu zašli složenkou typu C na adresu: Jiřina Vorlová, poste restante, Pošta Praha 07, Opletalova 40, 110 07 Praha 1. Do zprávy pro příjemce na rubu složenky napiš, co objednáváš.

O bližší informace o uvedených produktech si můžeš napsat (k žádosti prosím přilož ofrankovanou obálku se svou adresou) na adresu Altar, náměstí Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Na této adrese si též můžeš zboží osobně zakoupit, nejlépe ve středu mezi 10. a 18. hodinou. (Je to naproti Olšanským hřbitovům mezi stanicemi metra A Flóra a Želivského.)

Hry

Dračí doupě - Pravidla pro začátečníky 1.5	135,-
Dračí doupě - Pravidla pro pokročilé 1.3	135,-
Dračí doupě - Pravidla pro experty (postavy) 1.5	135,-
Dračí doupě - Pravidla pro experty (svět)	cca 110,-
Prokletí Karaku (jeskyně pro DrD)	95,-
Talisman - Dobrodružství Meče a Magie	350,-
Talisman - Dobrodružství (doplněk k Talismanu)	185,-
Talisman - Jeskyně (doplněk k Talismanu)	185,-
Bitva na polích Pelennoru	79,-
Příběhy Černé vdovy (soubor scénářů k BattleTechu)	95,-
Ve službách krále Reginalda (gamebook)	49,-

Knihy

Vilma Kadlečková: Stavitelé věží	89,-
František Novotný: Dlouhý den Valhaly	89,-
Jan Oščádal: Bratři	69,-
Ondřej Neff: Klon '95	49,-
Ondřej Neff: Klon '96	89,-
Jiří W. Procházka: Hvězdní honáci	99,-
Miroslava Sedzikowská: Dům vědmy z vršku	55,-
R. A. Howard: Šarlatová citadela	12,50
R. Ziemkiewicz: Poklady stolinů	44,-
William H. Keith, jr.: Roklina hromu	95,-
William H. Keith, jr.: Žoldnéřova hvězda	120,-
William H. Keith, jr.: Cena slávy	120,-
Pavel Houser: Z dob Říše (povídky podle DrD)	89,-

Doplňky

kostka obyčejná (k4,6,8,10,12,20,%)	10,-
kostka perleťová	12,-
kostka třpytivá	20,-
osobní deník (stejný jako v PPZ)	2,-
hexový papír (arch A3)	2,-

Figurky k DrD - Pozor, od ledna '97 platí tyto nové ceny!!!

Typ Standard, cena za kus cínová 43,- barevná 70,-
Hobit - hraničář, válečník, alchymista, zloděj. Kudůk - hraničář, alchymista, zloděj. Trpaslík - válečník, bojovník, druid, zloděj, lupič, kouzelník, pyrofor. Elf - šermíř, hraničář, druid, kouzelník, kouzelnice. Člověk - bojovník, šermíř, válečník rytíř Labutě, hraničář, kouzelník, alchymista. Barbar - hraničář. Kroll - bez názvu s kyjem, válečník. Nestvůry - kostlivec, skřeti 1-3 (3 figurky v balíčku, pouze nebarevné), skřeti 4-6 (3 figurky v balíčku, pouze nebarevné), vlkodlak.

Typ Speciál, cena za kus cínová 65,- barevná 95,-
Člověk - válečník kníže Drakon. Barbar - válečník, válečnice princezna Khan.

Typ Ork, cena za kus cínová 32,- barevná 55,-
Ork - 7 typů. Lemrouch.

Typ Pes, cena za kus cínová 15,- barevná 35,-
Přátelé - pes válečný, pes hlídací, pes lovecký, kočka. Nestvůry - huňáč modrý, hyena, vlk, netopýr obří, krysa obří, gobloch, moudrá sova, zmije rohatá, mamba černá, skřet - 6 typů (1 figurka, pouze barevné).

Typ Drak velký, cena za kus cínová 179,- barevná 232,-
Drak - zelený, rudý, modrý, žlutý, hnědý, černý. Nestvůry - chiméra, gryf, orel královský.

Typ Drak malý, cena za kus cínová 165,- barevná 207,50
Drak - duhový.

Typ Moucha, cena za kus cínová 22,- barevná 43,-
Nestvůry - moucha zlodějka, bazilišek.

Členství v klubu Hexaedr

Vzhledem ke zdražování polygrafických služeb a poštovného bude plné členství v Hexaedru pro rok 1997 činit 100 Kč. Členské příspěvky se platí zelenou složenkou typu A na účet 16 836-101/0100, peněžní ústav KB Praha 1, název účtu Hexaedr Praha. Platíš-li jiným způsobem než složenkou na poště, pošli ve vlastním zájmu kopii platebního dokladu na adresu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3.

Dech draka - časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka
P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
tel.: (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789
ISSN 1211-2771
Podávání novinových zásilek povoleno Oblastní zprávou pošt v Ostravě č. j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994.

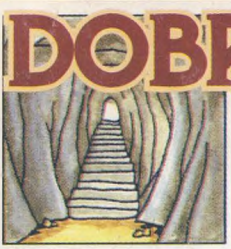
Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
Toto číslo vychází v prosinci 1996
1. strana obálky: Tomáš Kučerovský
Doporučená cena: 29,- Kč

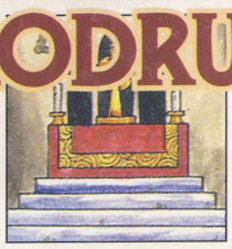
©Dech draka 1996

TALISMAN

JESKYNĚ

NOVÁ NEBEZPEČÍ. NOVÁ DOBRODRUŽSTVÍ.





Talisman – Jeskyně je víc než rozšíření nejpopulárnější fantasy deskové hry na světě. Teď při své cestě za Korunou moci vstoupíte do tajemné jeskyně plné nástrah a pokladů. Ti, kteří přežijí, se mohou přiblížit svému cíli – ale přežít není jednoduché...

Talisman – Jeskyně obsahuje vlastní balíček 36 jeskynních karet a také úplně nový hrací plán, na kterém se postavy mohou pohybovat. Kromě toho v krabici najdete čtrnáct úplně nových postav s novými zvláštními schopnostmi a charakteristikami.

Talisman – Jeskyni je možné si objednat na adrese: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3.